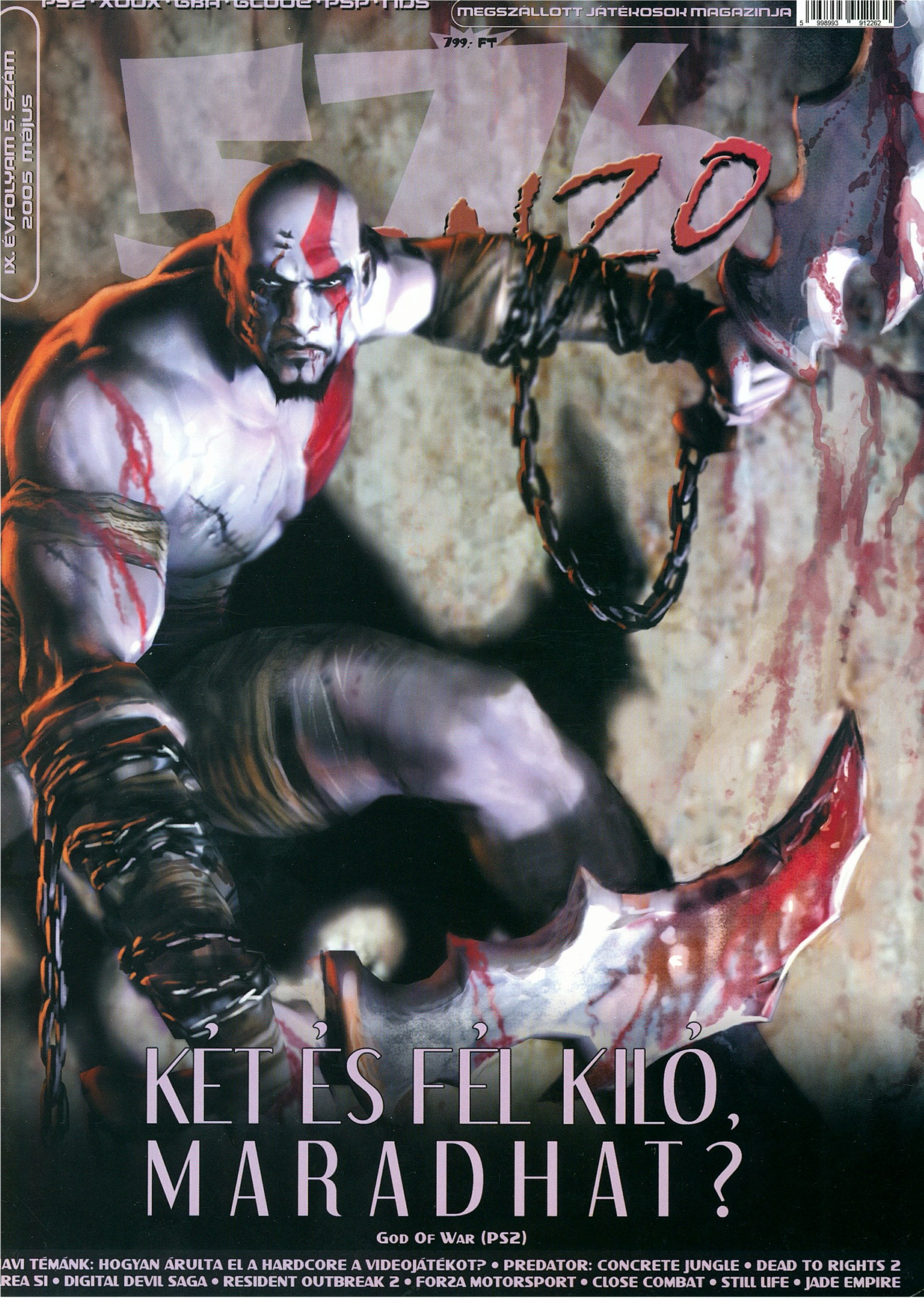
PS2 · XBOX · GBA · GCUBE · PSP · NDS

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

799,- FT

IX. ÉVFOLYAM 5. SZÁM
2005 május



KÉT ÉS FÉL KILÓ, MARADHAT?

God Of War (PS2)

AVI TÉMÁNK: HOGYAN ÁRULTA EL A HARDCORE A VIDEOJÁTÉKOT? • PREDATOR: CONCRETE JUNGLE • DEAD TO RIGHTS 2
REA 51 • DIGITAL DEVIL SAGA • RESIDENT OUTBREAK 2 • FORZA MOTORSPORT • CLOSE COMBAT • STILL LIFE • JADE EMPIRE

76 KByte

n új boltunk nyílik

ARK-ban!

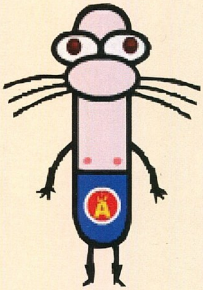
Üllői út. 201.

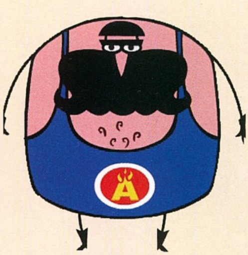
Duna Plaza	West End	Debrecen Plaza	Kecskemét
			2005 Augusztus 25
239-2858	238-7576	06-52/342-120	Kecskemét

76.hu

TARTALOM







AKTuális 83

2004 MÁJUS – AZ ÚJ KONCEPCIÓK HÓNAPJA

A múlt havi AKTuálisban arról próbáltam mesélni nektek, hogy milyen koncepcionális, és a Konzol dizájnját érintő változtatásokat talált ki nektek erre a nyárra Liquid. Mivel a szavaknál beszédesebbek a képek, ezért csináltunk is nektek egy „kevesebb betű, nagyobb rajz, nagyobb képek" próbaoldalt – ez volt az a bizonyos Red Ninja cikk.
Érdekes reakciókat tapasztaltunk.

Volt, aki kitörő örömmel fogadta a hírt, mert neki állítólag mindig elfáradt a szeme a sok apró betűtől.

Volt, aki igen ingerülten a mi kedves édesanyánkkal akart elbeszélgeti, mert ő inkább szívesen venne egy 150 oldalas Konzolt, oldalanként 10K karakterrel, amit egy hónapig egyfolytában olvashatna.

Volt, akinek már most nem tetszett így a Konzol, mert szerinte nagyon gáz, hogy kevesebb a betű. Ő elfelejtette észrevenni, hogy a változtatás az előző hónapban csak 2, azaz kettő oldalt érintett.

Volt, akinek eszméletlenül tetszett az a két oldal, mert szellősebb, színesebb, szebb lett tőle az újság, és egyébként is, jaj, de jó a habos sütemény...

De voltak olyanok is, akik azt mondták: eddig is tudtátok, mit csináltok, eddig is szerettük a Konzolt, minden eddigi változtatás csak jót tett neki, érdeklődve várjuk a májusi számot.
Mi meg küzdöttünk itt a Renátával, mint hangya a szerszámjával, de végül is összeraktuk... és, így, hogy már kész van, azt kell mondanom, nagyon jó ötlet volt ez Liquid részéről!
A teszteken alig érzem a karaktercsökkenést. Mintha egy kicsit minden kompaktabb lenne. Még lazább. Még poénosabb. Még szórakoztatóbb.
Külsőleg? Sokkal, de sokkal látványosabbnak érzem ezt az „új dizájnt", pedig semmi extrát nem csináltunk, csak trükköztünk kicsit. Rájöttünk pl., hogy ha egy artworköt nem középre rakunk kicsinyítve egy 2 oldalas tesztnél, hanem fullosan az egyik oldalra, és a másikra meg a szöveget, fényévekkel szebben néz ki az összhatás, és ugyanúgy beférünk. Szóval próbálkoztunk, és próbálkozunk még tovább is, a következő hónapok során.
Na, szóval itt ez a májusi szám, az „új Konzol": döntsétek el, hogy mennyire tetszik. Írjátok is meg, oké?
Júniusban jön a szokásos E3 beszámoló, „ezer" oldalon.

(A 36-37 oldalon egy kis vicces izét találtok az 576 Online-ról. Nem kell megijedni, ennyira rövidek azért nem lesznek a tesztjeink... :)

Martin



Predator: Concrete Jungle



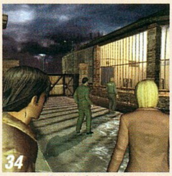
Dead to Rights 2



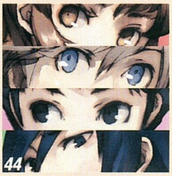
Area 51



Digital Devil Saga



Resident Outbreak 2



Stella Deus: The Gate of Eternity



Pariah



Forza Motorsport



Spy Vs. Spy



Jade Empire



Yoshi Touch & Go



Yoshi's Universal Gravitation

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

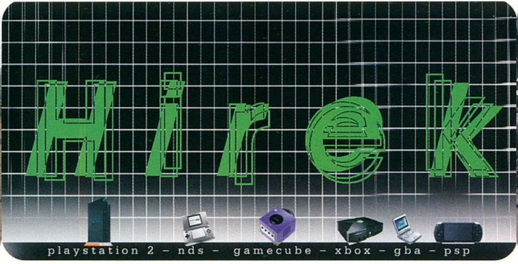
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap 1#: God of War (PS2)
Címlap 2#: Forza Motorsport (Xbox)

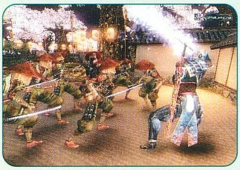






ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS (PLAYSTATION 2)

A *Capcom* ismét harcba küldi a szamurájokat: újabb epizóddal, az **Onimusha: Dawn of Dreams**-szel bővül a népszerű démonkaszabolós sorozat. Az új epizód sok szempont-









ból szakít a széria hagyományaival. Új (egyelőre név nélküli) főhőst kapunk, akiről annyit tudni csak, hogy szőke, és NEM létező színészről mintázták őkelmét (Samanosuke = Takeshi Kaneshiro, akit áprilisban a House of the Flying Daggers-ben csodálhatunk meg a mozikban; Jubei = Yusaku Matsuda, aki remek gonosz volt a Black Rainben – ő sajnos már régen meghalt). A történések színhelye továbbra is a középkori Japán, valamikor a tizenhatodik század végén, a vérzivataros Hideyoshi-korszakban: az új főhős két társával (egy leányzó és egy szerzetes szegődik mellé segítségül – gyaníthatóan ők is játszható karakterek lesznek) továbbra is a Genma-démonokat aprítja miszlikbe – hősünk két mágikus kardot (egy kéket és egy pirosat) lóbál egyszerre, a szőke haja pedig vadul lobog a szélben (nagyjából ennyit tudunk róla). A nagy szeletelés oka egy vörös csillag, amely romlást és háborút hozott magával. A Nobunaga pusztulása után éppen ismét magukhoz térő japán városokban démonok jelennek meg, és az ország ura, Hideyoshi is eszét veszti – itt lép a képbe a három hősből álló csapat. A sorozat történetében először teljes kontrollt kapunk a kamera felett, és a játéktér is kinyílik - a korábbiaknál sokkal nagyobb (a produceri ígéretek szerint kb. kétszer akkora) és sokkal „szabadabb" pályákat kapunk. A Capcom grafikai téren is változásokat ígér: a harmadik rész motorját teljesen újra cserélték, az új engine pedig állítólag még több ellenfelet, poligont és effektet, valamint a korábbinál részletesebb textúrákat pakol a képernyőre – ezt kíváncsian várjuk (a harmadik rész nagyon jól nézett ki – mi pedig nagyot nézünk majd, ha tényleg sikerül felülmúlni az ott látottakat). Az Onimusha: Dawn of Dreams jelenleg kb. 20 százalékos készültségi állapotban leledzik, a (japán) megjelenésre valamikor 2006 elején lehet számítani – a dolgok jelenlegi állása szerint kizárólag Playstation 2-re.

PRINCE OF PERSIA 3 (PS2 / XBOX / GC)

Az *Ubisoft* eddig hajtja azt a szerencsétlen herceget, amíg egyszer szívrohamot nem kap egy duplaszaltó után: a tavaly év végén megjelent „ugyanaz, csak a hangulatot átszereltük *durvadarkosra*, meg káromkodik a főhős" **Prince of Persia** folytatás sikere után (dupla annyi ment el





belőle két hét alatt, mint az első részből összesen) nem ússzuk meg a harmadik epizódot. A történések helyszíne ezúttal a hatalmas homokszörnyek és egyéb túlvilági rémségek által ostromlott Babilon, ahol a hercegnek ismét az összekavarodott időt kell a helyére pakolnia. Újdonságok: sokkal szabadabb környezet, nagyobb terek, új mozdulatok („kivégzések" – olyasmire tessék gondolni, mint a lopakodós játékok villámgyors ölései, csak teljes sebességre pörgetve) és „húha, ezt még nem láttuk sehol máshol" fordulat – hősünk mellett gonosz alteregója, az ördögi [/rekedt hang on] Daaaark Priiiince [/rekedt hang off] is szerepet kap a játékban. Már a második rész is az akció felé tolta el a hangsúlyt (a platformelemek némileg a háttérbe szorultak), a harmadik epizód pedig különösen jeleskedni fog ezen a téren: a Herceg komoly fegyverválasztékból válogathat, és számos új kombó, valamint új, az idő manipulálásával kapcsolatos képességek teszik tiszteletüket a folytatásban. Kicsit sajnáljuk az első rész csodálatos arab mesevilágának mellőzését, de hát ez van, a pénz beszél, a nép a jobban szerette a durva, rockzenére kaszaboló Herceget, minden épeszű kiadó ezt a vonalat erőltetné tovább… A harmadik, egyelőre alcím nélküli (szerint legkésőbb az E3-on bejelentik majd) jelenlegi generációs Prince-epizód (a korábban, más platformra megjelent részeket most nem számolom – mielőtt anyázós fórumkomment lenne a dologból :-) valamikor ősszel érkezik, Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra.

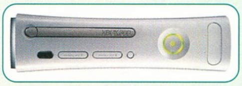
CALL OF DUTY 2 (XBOX 360)

Számos online / offline publikáció választotta a 2003-as év legjobb FPS-ének a Call of Duty-t, sőt, néhány helyről még az megtisztelő „az év legjobb játéka" trófeát is begyűjtötte az *Infinity Ward* remek második világháborús lövöldéje – sajnos EZ a **Call of Duty** kizárólag pécére jelent meg, a konzolos közönség egy másik játék (a Finest Hour) segítségével kóstolhatott bele a CoD-univerzumba. A második résszel változik a helyzet: a számozott folytatás





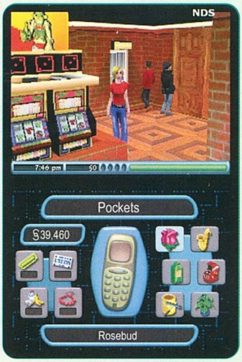
pécére és Xbox 360-ra fog megjelenni, a „jelenlegi generációs" konzolok pedig ismét egy saját Call of Duty-t kapnak – valamikor 2005 végén / 2006 elején. Az eredeti CoD által elért sikert nehéz folytatni: változtass keveset, és a rajongók elhúzzák a szájukat. Változtass sokat, és mindenki a „jó öreg Call of Duty hangulat" elvesztése miatt fog siránkozni. Az Infinity Ward a Call of Duty 2-vel az arany középutat próbálja megtalálni: újítanak, de csak annyit, hogy a játék alapjai érintetlenül maradjanak. Ugrott az első rész erősen módosított Quake 3 motorja, a helyére saját fejlesztésű technológia került. Az új grafikus motor az első képek alapján nem néz ki földbedöngölően jól, de (állítólag) mozgás közben nagyon jól mutat, és teljesen egyértelmű a fejlődés az előző részhez képest – elsősorban a megnövelt poligonszámú objektumok / karakterek, a látványos részecske-effektek (füst, robbanások…) és a korábbiaknál sokkal jobban mutató fény / árnyék hatások terén érthető tetten a vizuális evolúció. A játékmenet is változik: ismét három (amerikai / brit / orosz) kampányt kapunk, de a missziók nem lineárisan vannak felépítve, szabadon ugrálhatunk a három felvonás között – így például lehetőségünk nyílik rá, hogy valós, időrendi sorrendben játsszuk végig az eseményeket. A linearitás nem csak itt, hanem a küldetések közben is búcsút int: nagyobb, nyílt területeket kapunk, az eddigi „ösvények" helyett nyitott, sokkal szabadabban bejárható pályákkal – azaz több lehetséges utat barangolhatunk be egyszerre. Ennek köszönhetően az egy pályára

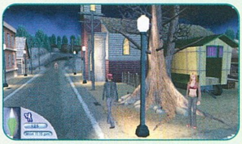


rendelt feladatokat sem csak kötött sorrendben oldhatjuk meg, hanem gyakorlatilag tetszés szerinti sorrendben. Sokan kritizálták az első részt a viszonylagos rövidsége miatt (nagyjából nyolc óra alatt végig lehetett nyomni): a fejlesztő ígérete szerint a második epizód hosszabb lesz (igaz, nem lényegesen, de hosszabb…). A multiplayer szekciót egyelőre sűrű homály fedi, erről bővebbet gyaníthatóan csak az E3-on fogunk megtudni. Megjelenés idén ősszel, ami egyben azt is jelent(het)i, hogy az Xbox 360 premierjével nagyjából egy időben kapjuk kézhez a játékot. (Miért nevezzük *Xbox 360*-nak az Xbox 2-t? Mert NAGYON valószínű, hogy így fogják hívni. Mire ezeket a sorokat olvasod, már hivatalosan is bejelentették a nevét…)

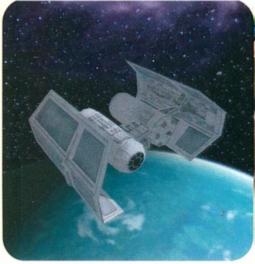
THE SIMS 2 (PS2 / XBOX / GC / NDS / PSP)

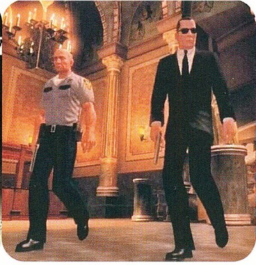
4.5 millió eladott **The Sims 2** után az *Electronic Arts* úgy döntött, hogy itt a legfőbb ideje átpakolni az über-sikeres második részt konzolokra is. A konzolista verzió az ígéretek szerint fő vonalaiban megegyezik a pécés változattal, de egyúttal számos újdonságot is felvonultat. A legjelentősebb változás az irányítás terén lesz ta-





pasztalható: simünket közvetlenül, a bal analóg kar segítségével tudjuk majd irányítani. Ezen kívül egy teljesen új „kreálj kaját ezerféle recept alapján" módusz, osztott képernyős coop-multiplayer, valamint kibővített szocializációs lehetőségek várják a játékosokat. A megjelenés időpontja bizonytalan (valószínűleg még idén kézhez kapjuk), a platformválaszték viszont bőséges (PS2, Xbox, GC, GBA, NDS, PSP, mobil),

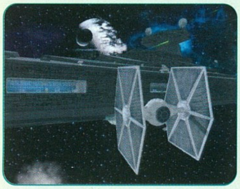





ráadásul minden platform megkapja majd a maga kis bonuszát. A Playstation 2 tulajok korrekt EyeToy-támogatásnak örülhetnek (gyaníthatóan a saját arcunkat tudjuk majd rápakolni a választott simre), Xbox-on teljes körű HDTV-support (azaz nagyobb felbontás) kényezteti a drágább tévékészülékek tulajdonosait, Gamecube-on pedig (részletesen egyelőre még nem körülírt) extra tartalmat kapnak a játékosok. A Nintendo DS változat a könnyebb, két képernyőre optimalizált kezelésével fog kitűnni, míg a PSP változat extráiról egyelőre nincs információnk – ha megnézitek a képeket, e a verzió valószínűleg a csinos grafikájával fog kitűnni a handheld-kínálatból. A Sims 2 (az őt gyakorta övező sznob fanyalgás ellenére) remek játék (simán ott van a tavalyi év három legjobb pécés játéka közt), remélhetőleg a konzolokra optimalizált verzió is hasonló élményeket nyújt majd.

STAR WARS: BATTLEFRONT 2 (PS2 / XBOX)

„Star Wars-ból soha nem elég, meg lesz nekünk itt egy új filmünk is, jöhetnek az új SW játékok” – gondolták az öltönyös urak a LucasArts-nál, és kiadták a parancsot a Pandemic-nek a tavaly ősszel szép köröket futó Battlefront folytatására. A **Star Wars: Battlefront 2** értelemszerűen nem szakít az első részben lerakott alapokkal: továbbra is a csapatalapú multiplayer küzdelmekre koncentrál a játék. Finomítások persze lesz-

nek: az első rész „foglald el X, Y és Z stratégiai pontokat, aztán tartsd őket, amíg bírod” szisztémáját egy jóval komplexebb, a korábbinál változatosabb lehetőségeket felvonultató, feladat-alapú rendszer váltja fel. Pályákból minimum tizenkettőre számíthatunk, ezek javarészt az Episode III alapján készültek (naná!), a többit pedig a klasszikus trilógia helyszíneiből ollózták össze a fiúk. Az űrharcok szerelmeseinek jó hír, hogy ezúttal hatalmas űrcsatákat is vívhatunk a földi küzdelmek mellett, sőt, néhány misszió kombinálja a kettőt. Példa a hibrid kiszerelésre: osztagunk egy anyahajóról indul, aztán az űrben folytatja a harcot, végül pedig betámadja az ellenséges anyahajót, belülről zúzva szét annak pajzsait és reaktorát. A fenti újdonságokon felül egy új játszható karakterosztály is bekerül a kínálatba: a második részben jediként (is) belevethetjük magunkat a küzdelem sűrűjébe, ráadásul (állítólag) mindkét oldalon – azaz a sötét oldal is kivillantja a foga fehérjét. A jedik megjelenése nem csak szimpla fényszablyás vagdalkozást jelent majd, a fejlesztők jelenleg is a különféle erő-képességeket balanszírozzák, azaz bevethetünk (szinte) mindent, amit a filmekben láthattunk. Van még egy jó hírünk: növekszik a résztvevők száma, a multiplayer viadalokban ezúttal huszonnégyen (Playstation 2) vagy harmincketten (Xbox) lyuggathatjuk ki egymás bőrét a színes lézersugarakkal (meg minden mással, ami éppen a kezünk ügyébe kerül). Megjelenés idén ősszel, az első részhez hasonlóan Playstation 2-re és Xbox-ra.

DEAD TO RIGHTS: RECKONING (PSP)

Jack Slate a szó legszorosabb értelmében mobilizálja magát: a Namco akciósorozata a Dead to Rights: Reckoning-al átköltözik PSP-re. A történések helyszíne továbbra is Grant City, ezúttal egy elveszett informátort kell felkutatnunk – az úriember Whisperről, a városban tenyésző bűnszövetkezet uráról mesélne érdekes dolgokat. A PSP verzió gyakorlatilag ugyanazt nyújtja, mint a

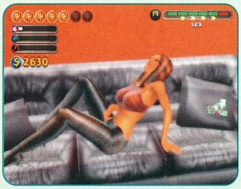



„nagygépes” elődök: látványosra lassítható lövöldözések, rengeteg fegyver, és persze hűséges társunk, Shadow – a kutyus most is ott akciózik mellettünk. Az ígéretek szerint a játékmenetet a 16:9-es képernyőméret által biztosított lehetőségekhez simítják: a korábbinál nagyobb lesz a belátható terület, és a megszokottnál több ellenféllel vehetjük fel a küzdelmet egyszerre. A multiplayer móka sem marad ki a kínálatból, a többjátékos móduszok közül egyelőre csak az egymás durvulens lemészárlását fókuszba helyező deathmatch-re derült fény. A Dead to Rights: Reckoning 2005 második felében érkezik, az első képek a korábbi verziókat megközelítő grafikát ígérnek – ez pedig jó dolog.

7 SINS (PLAYSTATION 2)

A *Monte Cristo* 7 **Sins**-ében Apple City meghódítása lesz a feladatunk: nem tankokkal, repülőkkel vagy futurisztikus űrjárgányokkal támadunk, hanem a hét főbűnt (tudjátok: irigység, harag, vágy, lustaság, napi tizekét óra WoW... :-) állítjuk szolgálatunkba. Ha meztelen nénik izgalmas képeit havi rendszerességgel közlő magazin lennénk (hmm, nem is olyan rossz ötlet...:-) NAGYON egyszerűen le tudnám írni, hogy mit is kell csinálnunk, hogy a leggyorsabban a társadalmi ranglétra felső fokára jussunk, így azonban maradjunk annyiban, hogy sok női szívet kell majd meghódítatnunk a kívánt hatás érdekében. Hatvan nem-lineáris misszió, egyedi mesterséges intelligencia, rengeteg kommunikációs és pénzszerzési lehetőség – elvileg mindent belepréseltek a játékba, ami egy tisztességes, keményen erotikus beütésű Sims-klónhoz szükséges. Egyetlen probléma: srácok, ez a játék már így is M

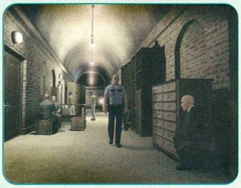





(Mature, pirostizennyolcas karika) besorolást fog kapni, azaz kizárólag felnőttek vehetik meg – akkor meg miért kell fürdőruhában zuhanyoztatni a csajokat? Megjelenés 2005 második felében, az elsőként megjelenő PC-s verziót záros határidőn belül követi a Playstation 2 változat.

HITMAN: BLOOD MONEY (PS2 / XBOX)

Az első infók felbukkanásakor egyszer már (röviden) foglalkoztunk a Hitman-sorozat negyedik részével – most új információk és képek érkezek, így visszatérünk rá (a következő, E3-as számban pedig még egyszer írunk majd róla – de akkor már a saját, a játék kipróbálása során szerzett tapasztalatainkat). A **Hitman: Blood Money** az előző részek felturbózott, második generációs fázisba evolválódott Glacier-motorját használja, mely ezúttal a korábbiaknál sokkal látványosabban jeleníti meg a fényeket / árnyékokat, és a víz realisztikus ábrázolásában is jeleskedik. A játékmenet is jelentősen változik: a 47-es maga vásárolja meg a misszióhoz szükséges kellékeket, a fegyvereit pedig több képcsőben fejlesztheti illetve módosíthatja (a modifikációk a fegyverek kinézetén is meglátszanak majd). A játékmenetet a

lopakodás / csendben gyilkolás kombó felé kívánja eltolni a Blood Money-t fejlesztő IO: a korábbi részekben (könnyebb fokozaton) lehetőség volt a Rambo-jellegű megközelítésre: ettől most sem fosztják meg a játékosokat, de a tömegmészárlással egybekötött feladatmegoldás után jóval kevesebb pénzt találunk majd a bankszámlánkon, mint ha szépen, csenden, észrevétlenül hajtottuk volna végre a missziót. Finomodik az ellenfelek mesterséges intelligenciája: jobban kihasználják a környezet nyújtotta előnyöket, és eszesebbek lesznek – ha egy halott, pucérra vetköztetett pincért találnak a sarokban, rögtön elkezdik keresni, hogy vajon ki is lehet a ruha új tulajdonosa *(Szerintem ez már az előző részekben is így volt – most biztosan JOBBAN keresik... – liquid :-)* A kopasz bérgyilkos kalandjai ezúttal több amerikai városon ívelnek át – a történet jelentős része Las Vegas-ban játszódik. A fejlesztők ígérte szerint az ilyen szempontból kissé száraz Contracts után a Blood Money-ban ismét bőségesen kapunk a Hitman-szériát jellemző fekete humorból. Európai megjelenés 2005 júniusában, Playstation 2-re és Xbox-ra párhuzamosan.

THE CITY OF METRONOME (NEXTGEN)

Míg a nagy kiadók szigorúan az idei E3-on kívánják lerántani a leplet a következő generációs projektjeikről, addig a kisebbek már most mozgolódnak – előző számunkban a koreai Webzen nextgen MMO FPS-éről esett szó, most pedig a svéd Team Tarsier a következő generációs konzolokat (így elsőként az Xbox 360-at) megcélzó játékáról, a **The City of Metronome**-ról van szerencsénk beszámolni.

Metronome városát a titokzatos Korporáció uralja: mindent, és mindenkit a kezükben tartanak. Egy fiatal lány, New ered a titkos nyomába: vajon sikerül e keresztülvágnia magát az elnyomás










sötét hálóján? New szokatlan fegyverrel, hangokkal harcol: először rögzíti, amid a megfelelő szituációban beveti azokat. Hatalmas szörnyeteg támad rád? Játssz le egy borzalmas, fülsértő hangot, és futásra kényszeríted. A megrémült polgárokat szeretnéd az oldaladra állítani? Játssz nekik valami kellemeset, valami megnyugtatót. Nem csak a környezet hangjait rögzítheted, hanem magad is létrehozhatod azokat. Ha csörömpölésre van szükséged, legjobb, ha betörsz egy ablakot, és felveszed. Artikulálatlan üvöltésre vágysz? Bosszants fel NAGYON valakit, és megkapod az ordítást. A Metronome vizuális világa már most, a korai screenshotok és koncepciós rajzok alapján is magával ragadó: bódítóan szürreális univerzum, félúton Tim Burton agyszüleményei és a sötét álmaink között. Bővebb információt az E3-on kapunk, addig is érdemes felkeresni a játék hivatalos honlapját (http://www.tarsier.se/metronome/) némi sajátkezű kóstolóért.

SLY 3: HONOR AMONG THIEVES (PLAYSTATION2)

A *Sucker Punch Sly*-sorozatát lehet szeretni, lehet utálni, egy dolgot azonban mindenképpen illik elismerni – eredeti, sajátos vizuális stílussal és hangulattal rendelkező platformerről van szó. A harmadik rész, a **Sly 3: Honor Among Thieves** első pillantásra nem sok újdonságot kínál: az előző epizódhoz hasonló grafika, hasonlós stílusban felépített pályák... Pedig lesz itt újdonság bőven, kérem alássan. Kezdjük talán a sztorival: a második rész végén Sly bandája cél ért ugyan, de kemény árat fizetett a győzelemért: Bentley lerokkant (tolószékbe kényszerült), Murray pedig (önmagát okolva a történtekért) elhagyta a csapatot. Sly egy új feladat kapcsán talál (ismét) magára: összefut egy régi családi baráttal (emlékeztető: hősünk egy patinás tolvaj-familia tagja), aki megmutatja neki a „családi rejtekhelyet". A rejtekhely a családi kincs irányába mutató nyomokat rejt, amit (természetesen) egy rivális banda is meg akar szerezni. Sly ismét összetrombitálja a régi cimborákat, és indulhat a kincsvadászat. Az összes szereplő új képességekkel gazdagodik: Sly álcázni képes magát (az ellenfelektől elkobozott ruhákkal), Bentley felturbózta a tolószéket (egy rakétahajtómű segítségével korlátozott ideig képes repülni, egy horgászbottal pedig távolról nyúlja le az erre alkalmas ellenfeleket), Murray pedig jobban harcol, mint valaha. Apropó, Murray és harc: „távolléte idején" Murray egy mestertől, a Shaman-tól *(jesssz, ha sámán van benne, akkor csak jó játék lehet – liquid)* tanulta meg az új fogásokat – ennek örömére ő (mármint Sámán apó) is játszható lesz, szuper különleges képességekkel (át tudja venni az ellenfelek felett az irányítást) felruházva. A single player kalandok kivégzése után ezúttal sajátos multiplayer örömökbe kapcsolhatjuk be magunkat: itt többféle játékmódot ígér a Sucker Punch, egyelőre csak az osztott képernyős „Sly rohan a kijelölt cél felé, Carmelita pedig megpróbálja akadályozni, aki előbb odaér, az nyer" verseny-móduszról voltak hajlandók beszélni az urak, minden egyebet az E3-on (azaz a következő számunkban) fogunk megtudni. A Sly 3 (még mindig) Playstation 2 exkluzív, megjelenni valamikor ősz magasságában fog. Várjuk.




JAK X COMBAT RACING (PLAYSTATION 2)

Tavaly ősszel a Jak 3 megjelenése után olyan infók röppentek fel, hogy ez volt az utolsó epizód – azaz leárul a sorozat. A *Naughty Dog* erre azt mondta, hogy „bizonyos értelemben lezárult, bizonyos értelemben meg nem" : most derült ki, hogy mire gondoltak. A **Jak X Combat Racing** *valóban* nem direkt folytatás, hiszen műfajt váltottak: ahogy PS1-en három ugrabugrálós Crash után megcsinálták a Crash Team Racinget, úgy most is egy versenyzős játék követi a platformereket – itt ráadásul a korábbi részekben már alaposan felvillantott járműves száguldozást / harcot kerekítik komplett játékká a fejlesztő urak. A Jak X sztorija közvetlenül a harmadik rész sikeres világmegmentő akciója után játszódik: a hagyományos izgal-



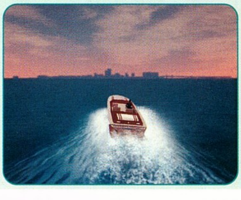
mak elhalványulásával a brutális járműves sporttal, a Combat Racinggel, és az erre épülő Kras City Grand Championshippel lövi az egekbe az adrenalin-szintjét a jónép. Hogy keveredik ide Jak? Egyszerűen: a második részben jobblétre szenderült Krew végrendeletben köti ki, hogy Jaknek és baráti körének (Daxter, Ashelin, Keira, Samos, Torn...) részt *kell* vennie a bajnokságon – ösztönzésül megmérgezteti az egész díszes társaságot, ellenanyag pedig csak a győztesnek jár. (Kellemetlen, de kétségtelenül hatásos ösztönzés... :-) A bajnokság 10 változatos pályán (az utcai száguldástól a sivatagi környezeten át a havas hegycsúcsokig) és több harci arénában kínál több, mint 100 versenyt – azaz szcenáriókkal és kihívásokkal bő-



ségesen el leszünk látva. Ahogy a játék címe is mutatja, nem békés autókázásról van szó: a járgányok brutálisan fel vannak fegyverezve. Mindegyik jármű rendelkezik egy alap-fegyverrel (gépágyú, gránát / rakétavető) és egy külön, a pályán felvehető random gyilkoló eszközzel (a dolog a Mario Kartokhoz hasonlóan működik, azaz csak akkor tudod meg, hogy mit kaptál, ha már felvetted). Utóbbiak leginkább az ellenfeleink hátráltatására alkalmasak: csúszós olajat ereszhetünk magunk mögé, vagy pusztító aknákat pakolhatunk az útra. A bonusz fegyverek ráadásul tuningolhatók is: ha a verseny közben elég sötét eco-t gyűjtöttél össze, elkezdheted szórni a 2.0 verziószámú szeretetcsomagokat: a normál olaj helyett például lángoló matériát fröcskölhetsz a mögötted tüstént kedő kolléga arcába. A versenyek után magukat a járműveket is tudjuk buherálni: sebesség / irányíthatóság / tűzerő növelő fejlesztéseket hajthatunk végre rajzuk. A kötelező multiplayer szekció osztott képernyős és online küzdelmeket vonultat fel, sőt, akár a kettő párosítására (osztott képernyőn nyomod a cimboráddal, közben online nyomultok a többiek ellen) is lehetőség nyílik majd. A grafika hozza a Jak-szériától megszokott (és elvárt) magas színvonalat, a robbanások jól néznek ki, a sebesség is a helyén van – vagyis minden esély megvan arra, hogy egy tisztességes, a sorozat renoméjához méltó „negyedik rész" szülessen. Ősszel jön, kizárólag Playstation 2-re.

SCARFACE (PS2/XBOX)

*„First and foremost this game is about being Tony f***in' Montana"* – nyilatkozta az Eurogamernek adott interjújában Cam Webber, a **Scarface** producere. Webber úr remekül összefoglalta a játék lényegét: a Scarface a Tony Montana „életérzés" átadását célozza meg. Hoppá, hoppá, lassítsunk egy kicsit, lehet, hogy sokaknak nem teljesen világos, hogy mi (ki) is az „Sebhelyes arcú". Oké, pörgessük vissza az időt egészen 1983-ig. Ekkor került a mozikba Brian de Palma kult-klasszikusa, a Scarface. A film egy Kubából emigrált bűnöző felemelkedését és bukását meséli el: Tony Montana kisstílű bűnözőből a floridai alvilág urává, rettegett (és gyűlölt) drogbáróvá válik. A *Radical Entertainment* játéka NEM ezt a történetet meséli el, hanem folytatja az eredeti sztorit – továbbra is Tony-val a főszerepben. Ez már csak azért is érdekes [*SPOILER – ha nem láttad a filmet, és meg akarod nézni, ugorj lejjebb két sorral*], mert a film végén hősünkbe nagyjából öt kiló ólmot pumpál bele az ellenséges gang (a filmtörténet egyik legjobb záróakkord-




ja, egyébként...). Radicalék ugyanitt nyitják a játékot: Tony a villájában veszi fel a harcot a támadókkal, és valahogy megússza a dolgot – a családja és barátai viszont fűbe haraptak, a birodalma pedig szétesett. A feladat: újraépíteni mindent és bosszút állni mindenért. A Scarface játékmenet tekintetében nagyban hasonlít a GTA-szériára: egy nagy, nyitott városban ténykedünk, és missziókat hajtunk végre. Ennek ellenére a játék nem egyenes ági GTA-klón, számos lényeges eltérés fedezhető fel a két játék között. A GTA jármű-központúságával szemben a Scarface inkább a gyalogos akcióra helyezi a hangsúlyt (a rend kedvéért lesznek persze autós és motorcsónakos missziók is). A szintén (részben) a Scarface által inspirált Vice City egy Miamihoz *hasonló* várost választott színhelyéül – a Scarface játékváltozata viszont az *igazi* Miamit próbálja modellezni (ha nem is 100 százalékos pontossággal). A Scarface-ben a reputációd kiépítésén van a hangsúly: hajts végre minél több missziót, csempéssz minél több drogot, számolj le minél több ellenfeleddel, szívasd a zsarukat és a DEA-ügynököket – nőni fog a reputációd, és újabb lehetőségek / városrészek nyílnak meg előtted. Montana mocskos szájú gengszter, a Radical pedig leüti a magas labdát: különb gombot kapunk az ellenfeleink „cukkolására" (Tony ilyenkor a legváltozatosabb, általában az opponensek édesanyjának foglalkozását és szexuális szokásait felemlegető fonémaláncokkal célozza be az áldozatokat), ami nem csak poén, hanem a játékmenetben is szerepet kap – így tudjuk például előcsalogatni a rejtekhelyükről a ravaszabb ellenségeinket. A másik érdekesség a Blind Rage mód. Ha láttad a filmet (különösen a fentebb emlegetett zárójelenetet) tudod, hogy Tony bizonyos esetekben igen jól bírta a gyűrődést (a filmben mondjuk egy íróasztalnyi port szippant magába előtte – ez a játékban értelemszerűen nem szerepel). A játékban egy csíkot tudsz megtölteni (akkor töltődik, ha ügyesen, és taktikusan nyomulsz), ha maxon van, bekapcsolhatod a pár másodpercig tartó Vak Düh móduszt. Tony ilyenkor egyszerre több ellenfelet vesz célba, és iszonyatos pusztítást végez – gyakorlatilag képes lesz egy komplett terem tisztára pucolására. A fejlesztők hangsúlyozzák, hogy a Scarface szigorúan és kizárólag felnőtteknek szánt játék, gyerkőcök kezébe nem való, még akkor sem, ha (a GTA-val ellentétben) itt nem lehet civileket öldökölni. Az eddig megjelent képek alapján a Scarface vizuális szempontból teljesen rendben van, a Radical több éve (folyamatosan) fejlesztett Openworld-technológiája (a motor a Simpsons: Hit & Run-ban debütált) a GTA-kkal egy lapon említhető grafikát présel ki magából. Tony Montanát az őt eredetileg alakító Al Pacino fizimiskája alapján mintázták (a hangját sajnos nem adja hozzá – kár). A Scarface a tervek szerint az idei év végén debütál, Playstation 2-n és Xbox-on párhuzamosan.

MAZSOLÁZÓ
SONY: A DOLGOK ÁLLÁSA

Nincs oka a pezsgős locsolkodásra a Sony vezetőségének: a japán elektronikai multi ma közétett üzleti jelentése szerint gyenge üzleti






negyedévet zárt a cég. A tavalyi üzleti év utolsó negyedében a vártnál (és a tavalyinál) magasabb, 56.5 milliárd yenes (533 millió dolláros) veszteséget sikerült összekalapálni. Elemzők a Wega televiziók folyamatosan csökkenő árának, a zenelejátszók piacán egyre erősebben teljesítő konkurenciának (kiemelten: Apple és a Samsung) illetve a Sony kevésbé hatékony gyártási / forgalmazási struktúrájának (az alkalmazottak magas száma miatt a Sony pl. ötödannyi profitot realizál egy eladott hordozható zenelejátszón, mint pl. az Apple) tudják be a veszteséget. A gyengécske negyedév ellenére a Sonynak éves szinten még mindig nagyon jól megy a bolt: a 168 milliárd yenes (1.5 milliárd dolláros) nyereséggel zárják az évet (azaz nagyjából megduplázták a tavalyi profitot). A minket leginkább érdeklő játék-divízió továbbra is igen jól teljesít (konkrét számok odalent), és szoftvereladásokkal sincs probléma – a **Gran Turismo 4**-ből például eddig 6.25 millió darabot sikerült értékesíteni (a GT-sorozat össz-eladásai pedig 43.7 millió körül járnak). Lássuk, hol tartanak (számszerűen) a **Playstation 2** gép & szoftver eladások: magából a gépből eddig *87.470.000 darab* fogyott világszinten (Japán: 20.710.000; Észak-Amerika: 35.350.000; Európa & PAL régiók: 31.410.000), játékból pedig *824.000.000 darab* (Japán: 168.000.000; Észak-Amerika: 381.000.000; Európa & PAL régiók: 275.000.000). Lássuk csak: 1:10 gép / szoftver arány – egyáltalán nem rossz. Egye fene, mégis bonthatják azokat a pezsgőket... :-)

EURÓPAI PSP PREMIER: SZEPTEMBER ELSEJÉN

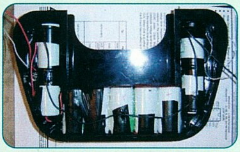
A sok hetes találgatás (és rengeteg pletykált időpont) után végre-valahára *abszolút hivatalos* európai megjelenési időpontot és árat kapott a **Playstation Portable**. A hivatalos PSP oldal közlése szerint a masina *szeptember elsején* fog megjelenni Európában, 249 eurós kezdőáron – ezért, akárcsak az Államokban, egy Value Pack boldog tulajdonosa lehet a vásárló (gépet külön egyelőre nem lehet venni). A kondíciók hasonlók, mint Amerikában (azaz: ugyanazt tartalmazza a csomag), sőt, az első vásárlóknak ingyen osztogatott Spider-Man 2 UMD filmet is megkapjuk – igaz, a hírek szerint nem automatikusan, hanem külön kérni kell majd a gép megvásárlása után (gyaníthatóan a regisztrációs lap beküldésével lehet beindítani a dolgot).

NINTENDO 64: HORDOZHATÓ FORMÁBAN

Zsebkonzolnak ugyan bajosan nevezhető (elég nagy zseb kéne hozzá :-), viszont a klasszikus „handheld" definíció tökéletesen fedi a valóságot: kézben hordozható Nintendo 64-ről van szó, Hölgyeim és Uraim. „Aztán honnan lehet ilyet vételezni?" – kérdezi a lelki szemeink előtt megjelenő Mindig Kíváncsi Olvasó. Sehonnan, drága olvasó, ha szükséged van egyre, magadnak kell megcsinálnod: vételezel egy speciális csavarhúzót, szétkapod szépen az otthon porosodó N64-et, és hajrá, egy kis (?) energia és ügyesség befektetésével abszolút funkcionális, saját képernyővel és minden földi jóval ellátott hordozható masina varázsolható a jó öreg N64-ből. Részletes bemutatót és „hogyan csináld meg otthon" útmutatót itt találsz: http://benheck.com/Games/N64p_page1.htm

KALIFORNIA: KEMÉNY SZABÁLYOZÁS A HORIZONTON

Az óceán túlsó oldalán egyre komolyabban veszik a videojátékok korhatár-besorolásának betartatását. Egy tavaly szeptemberben (Kalifornia államban) életbe lépett törvény minden kereskedőt kötelez arra, hogy tájékoztassa a




vásárlókat a játék ESRB-besorolásáról. A törvény szellemi apukája, *Leland Yee* még tovább akar menni a következő (április közepén benyújtott) törvényjavaslatával: alkalmanként 1000 dollárra büntetné azokat a kereskedőket, akik M (Mature – 17 éven felülieknek) besorolású játékot adnak el fiatalabb vásárlóknak. A leendő törvénynek még át kell verekednie magát egy bizottságon, mielőtt a törvényhozás elé kerülne – ez a bizottság egyébként egyszer már visszadobta (újraszövegezésre) a tervezetet.

DVD WARS: BLU-RAY & HD-DVD HÁZASSÁG?

A **Sony** és a **Toshiba** tárgyalásokat folytat a következő generációs **Blu-Ray** és **HD-DVD** formátumok esetleges egyesítéséről – jelenti a Reuters. A két cég a nyolcvanas évek elején a videomagnók piacán pusztító formátum-háborút akarja elkerülni – akkor a VHS vs. Beta összecsapásból az előbbi kerül ki győztesen. A két formátum egyesítése mindenki számára könnyebbé és jövedelmezőbbé tenné a DVD-lejátszók 10 milliárd dolláros piacának (újbóli) learatását – a tartalmat gyártó cégek (pl. a filmkiadók) nem kényszerülnének döntésre a két, egymással konkuráló formátum között. Az „egyesítés" több formában képzelhető el: lehetséges pl. egy hibrid formátum létrehozása, de az is elképzelhető, hogy a „dupla megoldást" választják a cégek – azaz a jövő DVD-lejátszói mindkét formátummal kompatibilisek lesznek. A tárgyalások folynak, de konkrét eredmények még nincsenek: a Toshiba továbbra is piacra kívánja dobni az első HD-DVD lejátszókat az év végén. Bíztató előjel: a cégek közösen kerestek fel több amerikai filmgyártót (pl. a Disney-t és a Warnert), hogy egyeztessenek velük az „új formátumról". A megegyezés (vagy a meg nem egyezés) a következő generációs konzolok piacát is érinteni fogja: a jelenleg (a hírek szerint) a Blu-ray-t favorizáló **Playstation 3** piaci teljesítménye szempontjából nyilvánvalóan NAGYON pozitív lenne, ha sikerülne tető alá hozni a házasságot...

ODDWORLD INHABITANTS: EXODUS

Befejezi több mint tízéves játékipari pályafutását az **Oddworld Inhabitants**. *Lorne Lanning*, a cég elnöke a Hollywood Reporternek adott interjújában jelentette be, hogy felhagynak a videojátékok gyártásával, átköltöznek San Francisco-ba, és ezentúl elsősorban tévés / mozis CGI animációval foglalkoznak majd. Az exodus okaként Lanning a kiadókkal való problémás viszonyt és játékfejlesztés financiális nehézségeit nevezte meg, konkrétan utalva a legutóbbi Oddworld-játék (az Oddworld Stranger's Wrath) körüli kalamajkára – a direktor szerint az Electronic Arts nem reklámozta kellőképpen a produktumot, ezért az – noha mindenhonnan fényes kritikákat kapott – nem teljesített jól a kasszáknál. Lanning nem zárta ki ugyanakkor, hogy a távolabbi jövőben játékokat készítsenek, de ha ilyesmire adnák a fejüket, óvatosabban közelítenek a dologhoz – így például belső fejlesztés helyett inkább külsős stúdiókkal működnének együtt. (A nemrég bejelentett Stranger-folytatás viszont így már nem nagyon készül el...)

FINAL FANTASY XI: KÍNAI OFFENZÍVA

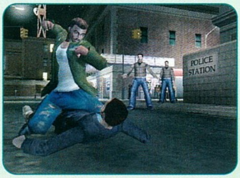
Támadás alatt a **Final Fantasy XI**: a Square Enix népszerű MMORPG-jének szervereit nem hívatlan szörny pajtások, hanem folyamatos DDoS (Distributed Denial of Service) támadások sújtják. A cég már felvette a kapcsolatot a megfelelő európai / amerikai / japán hatóságokkal – a nyomozás folyamatban van. Egyes teóriák szerint kínai hekkerek állnak a támadások hátterében,




akik így tiltakoznak az új japán történelemkönyvek ellen. (A dolog nem új keletű, a japán hadsereg brutális második világháborús kínai fellépésének bemutatását mellőző könyvek miatt több hete folyamatosan tiltakoznak Kínában, néhol nem éppen békés eszközökkel. Biztos ti is láttátok a hírműsorokban a Sony óriásplakátjainak pekingi letépését...) Személyes meglátásunk szerint az offenzíva nem lesz hosszú életű: sok kínainak a napi szórakozását jelenti az FFXI, a goldfarmolásnak zavartalanul kell folytatódnia... :-)

BETILTOTTÁK A NARC-OT AUSZTRÁLIÁBAN

Nem jelenhet meg Ausztráliában a *Midway* idei felhozatalát erősítő **NARC**, miután a játék kategorizálását elutasította az ausztrál OFLC (Office



of Film and Literature Classification) szervezet. A döntéshozók elsősorban a játék narkotikumokra és droghasználatra utaló tartalma miatt határozták úgy, hogy visszadobják az alkotást, mely így nem kerülhet forgalomba a szigetországban. Az eset kapcsán egyébként újfent kiütközött az ausztrál kategorizálási rendszer egyik nagy hiányossága, az országban ugyanis a 15+ számít a legszigorúbb besorolásnak. A közelmúltban Leisure Suit Larry, a GTA: Vice City került hasonló helyzetbe, de a pécés Half-Life 2-t is alaposan megszorongatta a szervezet. Vezessék már be a 18+ kategóriát, könyörgöm...

COPPOLA VS. KERESZTAPA JÁTÉK

Francis Ford Coppola, a Keresztapa trilógia rendezője roppant elégedetlen az *Electronic Arts* és a Paramount kooperációjának legújabb gyümölcsével – konkrétan a **The Godfather** videójáték-adaptáció minőségéről van szó. Véleménye szerint az akciódús produktum abszolút



rossz fényben tünteti fel a klasszikus trilógiát, mivel a karaktereket hamisan ábrázolja, ráadásul az esztelen lövöldözésen kívül másról nem igazán szól az alkotás. Coppola állítólag nem is adta engedélyét egy ilyen (csak az akcióra koncentráló) feldolgozás elkészítéséhez, korábban csak az ötlettel keresték meg, de azt akkor (élből) elutasította. [Lefordítjuk magyarra a Nyájas Olvasónak: „Még több pénzt akarok!" :-]

ELMARAD AZ IDEI ECTS

Véget érni látszik egy legenda: a londoni játékexpók rivalizálásának a nagyközönség itta meg a levét, a több rendezvényt is szponzoráló CMP médiavállalat ugyanis végleg kivonul a piacról. A döntés következtében nem kerül megrendezésre idén a már évek óta hanyatló **ECTS** (tavaly a szó legszorosabb értelmében pár ember lézengett a teremben), az amerikai nagytestvér mintájára szervezett *European Game Developers Conference*, valamint az elmúlt esztendőkben egyre népszerűbb *Game Zone Live* sem. Az utóbbi két versenyző visszaléptetése erősen meglepett mindenkit, hiszen mindkét rendezvény viszonylag sikeres volt. A CMP-expok megszűnésével az ELSPA által támogatott *European Games Network* marad az egyetlen jelentős angliai játékipari megmozdulás. [Mi meg megyünk Lipcsébe nyár végén a szokásos kora őszi londoni kiruccanás helyett – a kutyafáját, azért az nem ugyanaz!]

HOGYAN ÁRULTA EL A HARDCORE A VIDEOJÁTÉKOT?

HARDCORE VS SOFTCORE

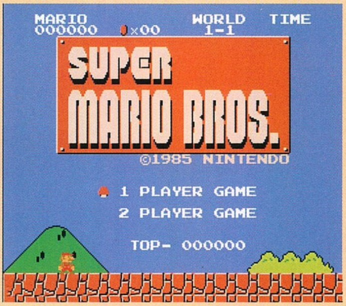






Már le volt tisztázva minden, a cikk: „A határok áttörése: arccal a videojátékok transzformatív hermeneutikája felé” címmel (az 576 Konzol Filozófia És Más Haszontalan Tudományok szekciója 1, azaz egy darab kallódó PlayStation2 Mercenaries demo lemezt sorsol ki azok között, akik kitalálják, miről is szólt volna a cikk), de akkor valaki azt írta, hogy holmi videojátékok elkorcsosultak, behódoltak az egyszeri játékok igényeinek, cserbenhagyva ezzel az igazi rajongókat, úgyhogy gyorsan elmentünk halottat idézni, hogy megtudjuk, nem pusztult-e bele újra Arisztotelész abba, hogy és ahogy a hardcore megint sajnálja magát és nem érti, hogy miért nem nő virág abban a kertben, amit ő dózerolt le a kilencvenes évek második felében és azóta is rendszeresen öntöz meg nátronlúggal.



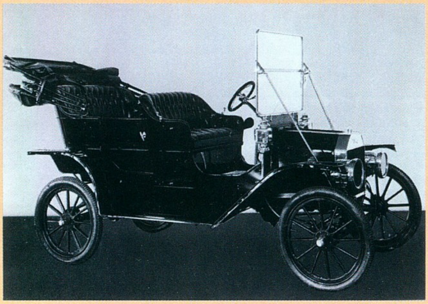


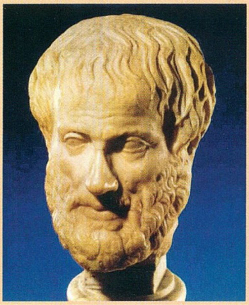
Arisztotelész nem teljesen ismeretlen játékos a videojátékok világában, bár 2300 évvel ezelőtt még nem annyira a videó, mint inkább a játék, mint olyan kérdései foglalkoztatták, és talán elsőként tette fel azt a kérdést, amire fentebb idézett hősünk a mai napig nem találta meg a helyes válaszát: *mi is a játékok célja?* Hogyan lehetne megfogni vagy leírni a játéktapasztalatot, mint releváns élményt a játék során? Vannak persze olyanok is (a filozófia egyik legidegesítőbb jellemzője, hogy mindig van, aki máshogy gondolja és meg van győződve arról, hogy neki van igaza), akik szerint nem annyira Arisztotelész játékelméletére lenne szükség a továbblépéshez, hanem egy új Shakespeare-re, aki képes lenne új formába önteni és a közönség elé tárni a kifáradt médiumot. De ne rohanjunk ennyire előre (erre majd úgyis a konklúzióban lesz szükségünk), egyelőre legyen elég annyi, hogy Arisztotelész volt az, aki kikövezte az utat az általunk Shakespeare-ként ismert úriember és alkotó előtt azzal, hogy először tette fel ezt a kérdést (többek között): *mi is az a játék valójában?* Mi tesz egy játékként eladott digitális terméket játékká? (a „digitális” szót nem ő fűzte bele). Természetesen választ erre sincs, ahogyan a múlt hónapban már bátorkodtam előre figyelmeztetni mindenkit – csak az van, illetve azok vannak, akik mégis válaszolni akarnak rá, vagy még rosszabb, meg is teszik. A történelemben még soha semmi jó nem származott abból, ha valaki konkrét válaszokat próbált adni filozófiai kérdésekre – így lett Nietzsche is kegyvesztett az utókor számára, amikor ráfogták, hogy egy elmebeteg német az ő übermensch elméletére alapozta fajelméletét.

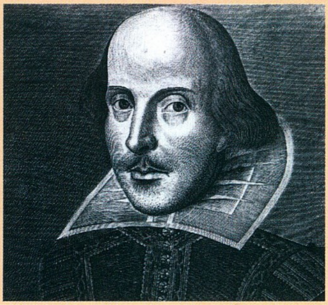
Mindenkit óva intek attól, hogy párhuzamot véljen felfedezni a felhozott példákban, ezért gyorsan tovább is lépek: a játékelmélet kérdéseire a videojáték kapcsán eddig két válasz született: az egyik az Atarié volt, ami 1983-ra csődbe is vitte az egész hóbelevancot, konzolostól, fejlesztőstől, és amiből a Nintendo rángatta ki, többek között azzal, hogy a videojátékát nem videojátékként, hanem szórakoztató rendszerként (Entertainment System) árulta, és még egy kis robotot is hozzácsapott, hogy elmondhassa: ez kérem oktatási és szórakoztatási, míves szóval edutainment célból vagyon itten, a nemzet szolgálatára kérem alásan. A második válasz már nem az iparból érkezett, hanem épp a másik oldalról: a NES-ről továbblépve a nyolcvanas évek második felére kialakult egy komoly hardcore réteg, amely sajátjának érezte a videojátékok világát és ezt annak készítőinek tudomására is hozta, kezdetben a nyomtatott sajtón, később az interneten keresztül. Ez az a szociológiai jellemzőiben másfél évtizede egységes (férfi, 14-24 éves korig) réteg, amely a mai napig befolyásolja és rossz irányba viszi a videojátékok szekerét, olyannyira, hogy komoly elemzők a '83-ashoz hasonló jellegű és méretű kataklizmát jósolnak, ha a dolgok a jelen irányba folynak tovább.

Mert nem folynak jó irányba. Amiként a NES megteremtette a **videojátékot a világnak**, ahogyan ma is tekintünk rá, a Sony célja az volt, hogy megteremtse a **világot a videojáték köré**, és ez a célja majdnem tökéletesen sikerült is a PlayStation első és második kiadásával. Csak majdnem tökéletesre azért, mert bár el tudta adni a videojátékot, mint cool, mint trendi dolgot, és ma már elő lehet venni az 576 Konzolt a HÉV-en anélkül, hogy mindenki alsóbbrendű gyíknak nézze az embert, különösen ha látszik rajta hogy már elmúlt húsz, de ez egyáltalában nem jelentette azt, hogy jelentősen kibővült volna a videojátékok piaca. A GTA sikerei ide, vagy a Halo-é oda, a mai napig a legnagyobb példányszámban eladott játék a Super Mario Brothers maradt. Talán az egyetlen Sims kivételével minden kereskedelmi siker az úgynevezett hardcore játékok köréből kerül ki – azokéból, amelyek elé soha nem ülne le az anyu, az apu vagy a hugi, a nagyiról nem is beszélve. Az utóbbi időben kezd csak repedezni ez a fal, az olyan játékokkal, mint a Need for Speed Underground vagy az egyre inkább finomodó FIFA sorozat, de ezek e játékok sem a kifejezetten a nem-elkötelezettekhez szólnak.

Tegyük ezt most tisztába: a videojáték, mint kulturális jelenség elterjesztése nem azt jelenti, hogy be kell vonni azokat, akik valami miatt most még nem játszanak, de hardcore játékossá nevelhetőek, hanem azt, hogy ezen játékok számára igazán masszív felhasználói bázis alakuljon ki, olyan, mint például a mozgókép esetében. A TV / mozi az igazán pervazív szórakozási forma: szinte bárki leülhet vagy jegyet válthat rá, és élvezheti – a filmgyártás sokszínűsége pedig biztosítja, hogy minden néző megtalálja a neki leginkább megfelelő tartalmat. Ez pedig a mai napig csak szűk körben létezik a videojáték világában – és visszakanyarodva a korábbi gondolatmenetünkhöz azért, mert egy speciális

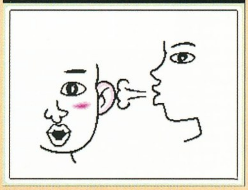


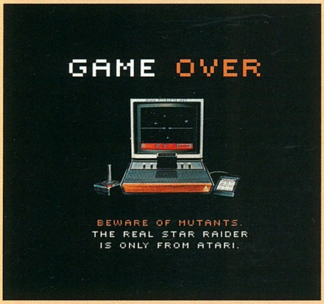


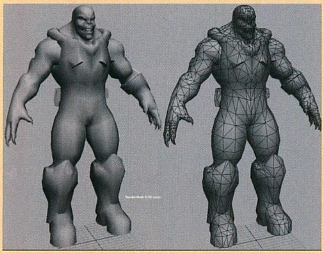












igényekkel rendelkező réteg befolyásolja leginkább a játékkészítést.

A bonyolult és vizuálisan az élethű felé konvergáló játékok azonban nem teljesítik az arisztotelészi játékelmélet egyik fő kritériumát, miszerint általános és mindenki számára élvezhető tapasztalat kellene hogy legyen. A mai játékok roppant nehezek: túl bonyolultak mind fizikai, mid logikai kezelésükben. Ahogyan azt már Liquid kollégám is megírta, a Nintendo nem merte bevállalni a pure touchscreen vezérlést – a gombok a gyávaságának jelei, holott ezek hiánya lett volna az igazi revolúció! A logikai kezelés pedig: a Resident Evil 4 majdnem egyszerre használatos 6 gombjával szemben a Warioware: Touched a ludológia karácsonya, az interfész-forradalom koronaékköve, a követendő példa, ahogy a játék a nép közzé megy és megüdvözül. Félreértés ne essék: a Resident 4 kiváló játék, de szerény családomban az egyetlen leszek, aki játszani fogja, mert sem tisztességben megőregedett szüleim, sem fiatal, de kontrollerhez nem szokott kezű húgom nem rendelkezik azzal a kéz-szem koordinációval, amely ehhez a játékhoz és társaihoz szükséges. Számukra a Half-Life, a Halo vagy a Metal Gear Solid hamu a szélben: lehet hogy szívesen megtudnák, mi lesz Freeman, Master Chief vagy Snake sorsa, de már soha nem lesznek képesek elsajátítani az ehhez szükséges kézügyességet és videojáték-előképzettséget.

A hardcore tehát megszabta a fejlesztés útját, ám úgy tűnik, a XII. század első évtizedének felére ennek következményeit sem megfizetni, sem feldolgozni nem képes. Az első Quake engine-ek idején egy teljes pálya elkészült egy nap alatt, geometriával, textúrákkal és ellenségekkel – ma egy hét kell egy egyszerű szobához; holnap, a következő generáción egy hónap kellene: a modern processzorok és videokártyák alkotta képet valakinek előtt meg kell álmodnia, le kell rajzolnia, a rajz alapján fel kell építenie és meg kell alkotnia, minden összetevőjével együtt. Mivel a fejlesztés hossza nem nyúlhat túl egy bizonyos ésszerű határon, több embert kell alkalmazni a fejlesztéseken, szobánként hármat-négyet. Nekik viszont fizetés kell és nagyobb iroda: ezt pedig a játék megvásárlójának kell kifizetnie. Ha valaki zokon veszi a következő generáció 20 ezer forintos kezdő játékárait, gondoljon arra, hogy milyen jó is volt az, amikor egy játékot ketten fejlesztettek egy garázsban és pár dollárért bedobták a shareware arénába. A 10.000 forintos kérdés: a hardcore játékos, ha komplex világra vágyik, élethű fizikai modellekre és 100 óra játékidőre, megfizeti-e mindezt forintban vagy euróban, attól függően, hol költi a pénzét? Vagy inkább másol – és végignézi, ahogyan a hardcore Sega konzol után a hardcore Microsoft konzolt is a porba húzza az eladatlan, de kifizetett fejlesztések tömege…

Az igazi skandalum azonban később került napvilágra, amikor is a Sony 2003 magasságában piackutatási céllal egy felmérést rendelt, hogy megismerje a játékosok vásárlási- és játékszokásait. A „Mi a kedvenc játékstílusod?" és a „Mennyi időt töltesz videojátékokkal hetente?" szokásos bárgyú kérdései mellé becsempésztek egy újabbat is: „A megvásárolt játékoknak hány százalékát játszod végig?". Az eredmény, bár páran már sejtették az ipar okosabbjai közül, mégis megdöbbentő volt: a drága pénzen megvásárolt játékok nyolcvan (!) százaléka végigjátszatlan marad. **Nyolcvan százalék!** Minden tíz játékból nyolc úgy végzi a polcon porosodva vagy továbbpasszolva, hogy a játékos nem látta meg a történet végét, nem győzte le a főellenséget, magyarul nem jutott el történet katarzisáig. Tíz meséből nyolc esetén soha nem tudják meg, hogy a királylány összejött-e a hős lovaggal, vagy, hogy Neo legyőzi-e a gonosz gépeket (csak hogy up-to-date maradjunk). És ezek csak a megvásárolt játékok, ahol még az is motivál(hat)ja a játékost, hogy pénzt adott érte – még találgatni is felesleges, hogy mennyi lehet ez a szám a warez világban (98%?).

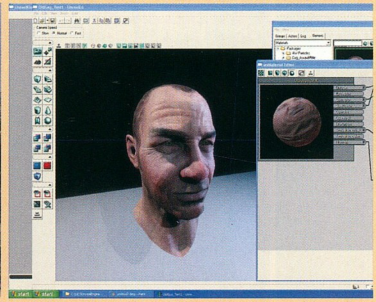
Egyértelmű rosszindulat, de amikor valaki arról beszél, hogy cserbenhagyták az igazi videojáték rajongókat, mindig erre a nyolcvan százalékra gondolok, és valahogy nem tudok sajnálkozni – *sajnálom*. Bár mindenki szeret elméleteket gyártani arról, hogy micsoda különleges világ is a videojáték, az ipar, amely mögötte van, nagyon is itt él, és a kereskedelmi tartalomgyártás más területei által felhalmozott bölcsességet hasznosítja a mindennapjaiban – például azt, amikor Mr. Ford kiküldte a roncstelepre a mérnökeit, azt kérve tőlük, hogy keressék meg azokat az alkatrészeket, amelyek még mindig jó állapotban maradtak, és a gyártásban ezek minőségét... *csökkentsék*. Felesleges ugyanis pénz áldozni teszem azt egy olyan jó minőségű hengerfejre, amely az autó minden más alkatrészét túléli, mert úgyis csak a szemétben köt ki, a többivel együtt. Márpedig, ha a játékokat nem játsszák végig (mert túl hosszúak és túl nehezek), akkor lehetne spórolni a hosszon és a komplexitáson, hisz úgysem hiányzik majd senkinek (Nota bene: a játékosok átlagéletkora az Egyesült Államokban meghaladta a 25 évet. Ez pedig már a kezdődő felnőttkor – amikor nemhogy egész hetek nincsenek egy-egy játékra, de még egész délutánok vagy esték sem – az, hogy melyik tizenéves mennyire ér rá, nem tényező többé).

Ez tehát a hardcore árulása: becsapja magát és a világot, miközben még neki áll a zászló, de amin épp gyufáit próbálgatja, hogy a tűzeffekt milyen pixel shader 2-n. Ahogyan múlt hónapban is említettem, most a Nintendón a világ szeme: meg tud-e szabadulni a hardcore tehetetlen tömegétől, hogy megújulva igazi játékot csináljon. A DS már jó úton indult, a Nintendogs a napokban kapott *perfekt* pontszámot a legendás Famitsuban. A kérdés azonban nem csak ezt a céget érinti: vajon tényleg újraéljük 1983-at, vagy sikerül a videojátékot igazán az emberek kezébe adni. És akkor most kapcsoljunk vissza Shakespeare bácsihoz – a Metal Gear Solid harmadik része, bármennyire is jó játék, a médium kifáradásának a jele: a történet ott ér véget, hogy Snake és Meryl elindul a hómezőn az első végén és... ezt majd szépen mindenki elképzeli magában. Pont. Mit szólna bárki is egy Rómeó és Júlia 2-höz? Na és egy háromhoz? Biztos király lenne, meg lehetne dobni egy kis szexszel, de valahogy... Ezért is volt talán felesleges az a sok pénz, amit az új PlayStationbe vagy az új Xbox-ba öltek – sokkal kifizetődőbb lett volna pár új fiatal cég, új arcokkal, új módszerekkel, esetleg női, és a játékok világától kicsit idegen, tehát *újat hozni képes* játékkészítőkkel. Ahogyan Miss Paulina Bozek 2004-ben elnyerte a Brit Akadémia „Film and Television Award – New Talent" díját a Singstar játékért, nos, erről kellene szóljon a következő generáció – az emberekről, az anyákról, a húgokról vagy inkább a barátnőkről, a feleségekről és a gyerekeinkről, akikkel együtt lehetne játszani, Arisztotelész igaz szellemében.

Hardcore, vigyázz: az Orkok ideje után felvirrad az Emberek hajnala!

hzx









THE LEGEND OF ZELDA ELÔZETES - ÖRÖK MESE, FELNÔTT(EBB) FORMÁBAN

Van valami megfoghatatlanul vonzó a Zelda játékokban. Talán a kaland az, talán a „szabadítsd ki a hercegnőt" sztori örök vonzereje. Talán a játék struktúrájának változatlansága, és a tartalom állandó megújulása vonz minket újból ás újból a képernyő elé. A titkot majd megfejtik máskor, mások. Tény: a Zelda (vagy inkább A Zelda, nagybetűvel) itt van velünk egy évtizede, és mi a jelek szerint még mindig nem unjuk. Egy új Zelda-epizód megjelenése *mindig* esemény, pláne, ha nem zsebkonzolos újragondolásról, hanem egy teljesen új részről van szó. A 2005 végén megjelenő, egyelőre alcím nélküli **The Legend of Zelda** egyértelműen az év Gamecube-os játék-eseménye: a Resident Evil 4 kijön PS2-re, a Zelda azonban megmarad a Kocka-tulajok exkluzív szórakozásnak. És ez így van jól.

Az igazság az, hogy az új Zelda háza táján még mindig több a kérdőjel, mint a biztosan eldöntött (és biztosan leírható) szilárdan kőbe vésett tény. Az *Eiji Aonuma* által vezetett fejlesztőcsapat (ő segítette világra a Wind Wakert is) rendkívüli módon vonzódik a „talán", a „nem döntöttük még el" és a „majd meglátjuk" kifejezésekhez – érthető módon nem szeretnék előre elmesélni a játékot. Ennek ellenére az utóbbi hetekben annyi új részlet (és nem utolsósorban annyi új kép) látott napvilágot az új Zeldából, hogy nem tudtuk megállni, hogy ne emeljük ki a játékot a hírrovat forgatagából, és ne kapjon egy külön oldalt. Kezdjük talán az alcímmel: miért nem árulták el még el, miért csak (vadabbnál-vadabb) pletykákat hallani róla. Azért, mert még nincs eldöntve (mondtam, hogy szeretik a kifejezést... :-). Aonuma-san saját elmondása szerint valami titokzatosat, valami rejtélyeset akar a cím mellé biggyeszteni, olyasmit, amit csak akkor értesz meg igazán, ha már sokat játszottál a játékkal. Sok játékra pedig bőven lesz lehetőséged: a The Legend of Zelda (az egyszerűség kedvéért maradjunk ennél a címnél, oké?) az eddigi legtartalmasabb Zelda epizód lesz, a fejlesztői ígéretek szerint legalább kétszer-háromszor „nagyobb", mint az Ocarina of Time. Nem véletlenül tettem idézőjelbe a „nagyobb"-at: nem csak tartalmilag, a végigjátszáshoz szükséges órák számában nőtt meg a játék, hanem a bejárható terület tekintetében is. Aonuma hatalmas területekről, végeláthatatlan mezőkről, sötét rengetegekről, nagy víz alatti birodalmakról, és masszív épületkomplexumokról beszél, és egyben ezzel indokolja a lóháton való közlekedés megnövelt szerepét is – a ló nem csak szimpla bonusz a játékban, hanem *fontos* szereplő, nélküle elveszve érezné magát Link mind a kalandok, mind a harcok során.

A paci ugyanis a harcokban is fontos szerepet kap: Link lóhátról rohamoz (így tudja ledönteni az gyengébb ellenfeleket a lábukról), sőt, ha kell, lóhátról nyilaz – ilyenkor a játék sajátszemszögű perspektívába vált, ezzel segítve elő a pontos célzást. A harcrendszer hagyományos része (értsd: a „földi" harc) egyébként a játék azon aspektusa, amely a legkevesebbet változott a Wind Waker óta. Aonuma szerint a Wind Waker harci szisztémája meglehetősen jól sikerült, a játékosok kedvelték, nem nagyon akartak változtatni rajta – csupán néhány új támadást pakoltak bele, az alapok (és az irányítás) marad ugyanolyan, mint volt.

Értelemszerűen a sztorit fedi a legnagyobb homály. Annyit biztosan tudunk, hogy Link kalandjai egy faluban (Toaru Village) indulnak – ez hangulatában nagyon hasonlít az Ocarina kezdőhelyszínére. Link itt még nem viseli a megszokott zöld ruhát (később kapja meg), rendelkezik viszont egy fakarddal, amivel rögtön gyakorlásba is foghat – ez lesz a harci tutorial. A sztori szerint a Hyrule Királyság minden évben összehívja a városok és falvak vezetőit – Toaru-t idén Link képviseli (a polgármester helyett). Tizenhat éves hősünk (az ígéretek szerint később öregedni fog – azaz tényleg epikus méretű a sztori) már itt megkapja a lovát, és... nyissz, vége az információknak, a Nintendo többet nem ad ki belőle. Azaz valamit mégis: a történetben később nagy szerepet kap Zelda (naná!) és Ganon (hoppá!) is. Egy a játék grafikáját firtató kérdésre adott válaszból az is kiderült, hogy a játékban nagy szerepet kap a víz, illetve egy titokzatos víz alatti királyság is – gyaníthatóan ez lesz az új Zelda egyik fő helyszíne.

Ha már a grafikánál tartunk: nézzétek meg alaposan a képeket, némelyik egészen megdöbbentő. A Wind Waker „rajzfilmszerű" grafikája erősen megosztotta a rajongókat – ez a mostani megvalósítás szerintem nem fogja. Ismét Aonuma-sant idézve: az új epizód grafikája nem öncélúan „komolyabb", mint az előző részé – azért döntöttek mellette, mert ez illik a legjobban a történethez (ahogy a Wind Wakernél ezért tették le a voksukat a „rajzfilmes" stílus mellett). Link felnőttebb, komolyabb, a történet sötétebb – komolyabb, realisztikusabb vizuális szekcióra volt szükség.

A The Legend of Zelda számos újdonsággal és visszatérő kedvenccel kényezteti a rajongókat. Újra tudunk például horgászni: ezt a lehetőséget eredetileg nem tervezték, de a fejlesztés során az egyik programozó poénból belerakta a játékba – a többieknek megtetszett, így bent maradt, sőt, mostanság már egész komoly dolgokat (sajátos boss-küzdelem: előbb kihorgászod a szörny pajtást, aztán megküzdesz vele) terveznek megvalósítani a segítségével. Link *valószínűleg* tud kommunikálni az állatokkal, sőt, bizonyos helyzetekben a szellemvilágot is látja. A fejlesztői nyilatkozatok alapján szintén erősen valószínűsíthető, hogy hősünk segítőt kap a kalandjai során – olyasmire tessék gondolni, mint amilyen Navi volt az Ocarinában. A GBA-összeköthetőség viszont ezúttal kimarad, és a többek által régóta követelt voice-acting („beszéljenek már a szereplők!") is a hiányzók listáját gyarapítja (... ami szerintem egyáltalán nem baj).

Az, hogy most bővebben szóltunk az új Zeldáról, nem jelenti azt, hogy utoljára szólunk róla: az E3 után valószínűleg sokkal okosabbak leszünk – a Konzol júniusi számában ismét visszatérünk Link legújabb kalandjára. Mert *szeretjük* a Zeldát. Nagyon. Örökké?

liquid

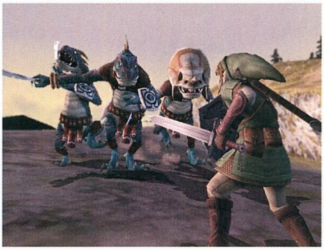














KILLER 7 ELŐZETES - GYILKOSSÁG, (EZERKÉTSZÁZTIZEN)HÉTSZER

„Szent meggyőződésem, hogy a videojátékok képviselik a legkifejezőbb művészeti formát napjainkban" – mondja Suda 51, a **Killer 7** ötletgazdája. Suda 51, a japán posztmodern művész *komolyan* gondolja. Nagyon komolyan.

Mitől lesz sikeres manapság egy videojáték? Népszerű licenc? Realisztikus grafika? Jó pénzért megvásárolt sztárhangok és sztár-fizimiskák? Egyedi, eddig még soha nem látott ötletek? A helyzet az, hogy mindegyik – kivéve az utolsót. Az originalitás manapság már nem tényező. „Szent meggyőződésem, hogy a Killer 7 nem lesz sikeres játék. Friss lesz. Érdekes lesz. Bizarr lesz. Talán nagyon jó lesz. Sikeres? Nem." – mondja az 576 Konzol újságírója 2005 április végén a szokásos korsó Heineken mellett két kollégájának. „K***a jó lesz!" – bólint az egyik. „...és meg fog bukni." – teszi hozzá a másik. Nem koccintunk. Nincs mire.

2010, a világ ismét az összeomlás szélén. A globális terrorizmus fenyegetése eltörpül az apokalipszis ígérete mellett: Kun Lan, az őrült bűnöző élő emberi bombákkal, a „Mennyei Mosoly" halálbrigádjaival próbálja széttépni a valóság általunk ismert szövetét. Senki és semmi nem menekülhet: az utcákon, a városokban, az Egyesült Nemzetek székházában robbannak a bombák. Az emberiség paranoid elővigyázatossága (megszűntetik a légi közlekedést, a kontinenseket hatalmas autópályák kötik össze) hiábavaló. Itt nem lesznek túlélők. Hacsak...

Hacsak Harman Smith és a Smith Alliance nem tesz valamit.

Harman Smith bérgyilkos. A Smith Szövetség pedig egy emberből áll. Egyből? Nem, nyolcból. És mégis egyből. Smith maga a Szövetség. A sajátján kívül hét másik személyiség lakozik a testében, és bármikor képes megidézni őket. *Garcian Smith* a csapat mágusa. Képes láthatatlanná válni, és szükség esetén összegyűjteni és ismét akcióba lendíteni a harcban elhullott bajtársakat. *Dan Smith* brutális fizikummal rendelkezik, és lelassítja az időt. *Mask De Smith* legjobb barátja egy gránátvető, és uralja a tüzet – egy pillanat alatt lángba borítja az ellenfeleit. *Coyote Smith* harcművész: az általa alkalmazott gang-kick egyszerre több ellenfelet is leterít. *Kaede Smith*, a Szövetség egyetlen női tagja a legyilkolt ellenfelek vérét képes összegyűjteni (erről még lesz szó később). *Con Smith* természetfeletti halással és érzékeléssel van megáldva – egyből kiszúrja a sötétben lapuló gonoszt. *Kevin Smith* a kések és pengék mestere – ha közelharcra kerül a sor, nincs nála jobb.

A Killer 7 játékmenete az alapötlethez hasonlóan sok szabályt rúg fel. Választott hősünket harmadik személyű perspektívából irányítjuk, illetve irányítanánk, ha minden pillanatban a kezünkben lenne a kontroll. A Smithek egy előre meghatározott pályán („sínen" ha úgy jobb tetszik) futnak, mi csak azt dönthetjük el, hogy menjenek e, vagy álljanak meg – az irányváltoztatás csak bizonyos (szintén előre meghatározott) pontokon lehetséges. A harc szokatlan. A Mennyei Mosoly által harcba küldött szörnyek alapból láthatatlanok, gyorsan mozognak, és ha hozzánk érnek, rögtön felrobbannak. Esélytelen küzdelem? De nem a Smithek számára. Con Smith felfedezi őket (nevükhöz méltóan hátborzongató kacajt hallatnak a támadás előtt), aztán egy másik karakter végez velük. A játék ilyenkor FPS nézetbe vált, és így lövöldözhetünk (például Dan Smith hatlövetűjével, vagy Mask de Smith gránátvetőjével), illetve a többiek speciális harci tulajdonságait is ekkor használhatjuk. Minden ellenfél rendelkezik egy gyenge ponttal. Ezekről vagy a játék világában kóborló két szellemtől (Iwazaru és Travis) szerzünk tudomást, vagy kitapasztaljunk magunk – általános szabály, hogy ott a gyenge pont, ahonnan a legbőségesebb vérpatak serken elő egy találatnál. A legyilkolt ellenfelek vérének később még jó hasznát vesszük, Kaede szépen összegyűjti az értékes matériát, és missziók között a fegyvereink, tulajdonságaink fejlesztésére használhatjuk azt.

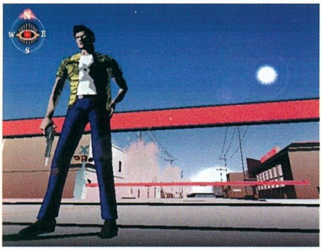
Missziókból lesz vagy tíz (nagyjából két óráig tart egy feladat megoldása), és a harcon kívül kisebb-nagyobb logikai feladatokkal is szembe találjuk magunkat. Ezek mibenlétét egyelőre sűrű homály fedi, a *Capcom* által bemutatott első misszióban leginkább a zárt ajtók és eltorlaszolt átjárók ki / megnyitása jelentett gondolkodtató kihívást. Minden küldetés végén főellenfél várja a játékost: ilyenkor (általában) nem váltogathatunk szabadon a személyiségek között, hanem egy meghatározott szereplőt használva kell legyűrnünk a bosst – az első misszió végén Harman Smith harcol (bérgyilkoshoz méltóan: mesterlövészpuskával) egy furcsa angyali lény ellen.

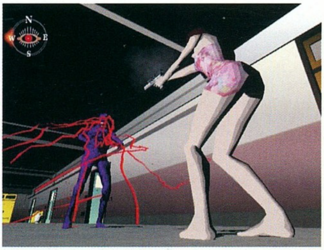
Szokatlan tartalom ide vagy oda, a Killer 7 legszembeötlőbb aspektusa a grafikai megvalósítása. A stílus nehezen kategorizálható, megpróbálhatnánk ráhúzni a szokásos lepedőt (cel-shading), de az nem fedné teljesen a valóságot – maradjunk annyiban, hogy a vizuális megvalósítás művészi, végtelenül elvont, és a lehető legtávolabb áll attól, amit manapság „realisztikusnak" szokás nevezni.

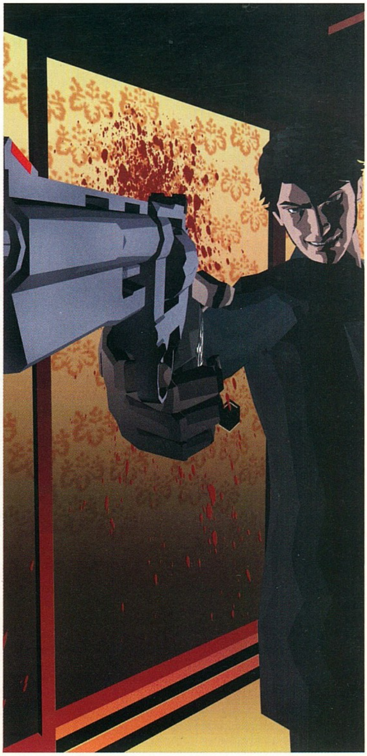
A Capcomnál erős három éve fejlesztik a Killer 7-t, Suda 51 ötleteit Hiroyuki Kobayashi és Shinji Mikaimi producerek öntik játékformába, a cég belsős fejlesztőcsapatán kívül egy angol stúdió (a UNIT 9) és egy anime-brigád, a Studio Xebec (Sokyu No Fafner) bevonásával. Kobayashi-san elmondta, hogy a Capcom teljesen szabad kezet adott nekik a Killer 7 gyártásánál – a fejlesztés során *semmiféle* kompromisszumot nem kellett kötniük a játék populárisabbá kovácsolása érdekében. Maradt az a bizarr, ultra-brutális, posztmodern látomás, amilyennek eredetileg Suda 51 koponyájában megszületett. A játék (hosszas halasztgatás után) idén nyáron fog megjelenni Gamecube-ra, a Playstation 2 verzió később, 2005 második felében várható.

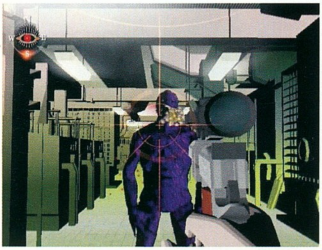
A Killer 7 nem lesz mindenki kenyere – néhányan imádni fogják, páran utálják majd, a többség pedig valószínűleg unottan megvonja a vállát – mert egész egyszerűen nem az a játék, amit az átlagos játékos vígan felpakol a polcra a FIFA 2005 vagy az új Tekken epizód mellé. A Killer 7-t (érzéseim szerint) leginkább annyira meg kell majd *élni*, mint amennyire játszani kell vele. Ez pedig egyáltalán nem baj: hangulatlámpát sem azért veszel, hogy bevilágítsd vele az egész szobát – arra ott a csillár.

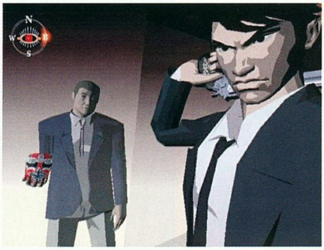
liquid

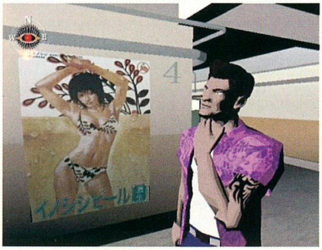


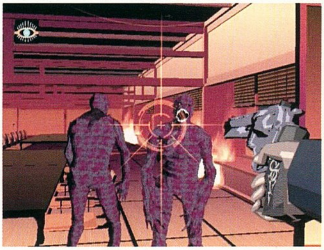












A VIDEOJÁTÉK-CSOMAGOLÁS KULTÚRTÖRTÉNETE I.: A NES ELŐTTI KORSZAK

Legmélyebb tisztelet minden kedves érdeklődőnek, aki a képek által sugallt egyértelmű retro érzés és hangulat ellenére is hajlandó volt belekezdeni a cikk szövegtartalmának átolvasásába. Remélem az sem riasztja el Önöket, ha kiderül: egy videojáték magazinban való megjelenés ellenére csak érintőlegesen lesz szó a videojátékokról ebben a kis történelmi feltáró sorozatban. A „rövidebb szöveg és több kép" elvét követő írásmű nem öncélúan választja a vizuális oktatás egyébként tökéletesen kipróbált és bevált technikáját: témája egy, a közfigyelmet méltatlanul elkerült, alkalmazott művészeti terület, jelesül a videojáték csomagolás és dobozolás képi világa.

Részletes vizsgálódásainkat a konzolos játékok dobozainak kultúrtörténetére korlátozzuk: a személyi számítógépek és az árkád játékok és gépek képi művészetének elemzése túlfeszítené a téma egyébként sem szűk, de két oldalra beférni kért kereteit, így azoknak csak áttekintő bemutatásra marad hely. Mivel a játékvásárlók igen jelentős százaléka a boltban, a doboz / tok alapján választ és vásárol videojátékot, nehéz eltekinteni a csomagolás reklám-aspektusaitól. Ez természetesen nem csökkenti a megálmodók és kivitelezőik érdemeit: a csomagolás szépsége önnönmagából ered, melyet az eladásokra gyakorolt sikere vagy sikertelensége nem érint. A képi világ természetesen ebben az aspektusában is visszatükrözi az adott kor hangulatát – a bubifrizurák és a kordnadrág mellett a videojáték dobozokon használt jellemző íves fontok is visszahozzák a hetvenes évek végét és a nyolcvanas évek elejét.

A konzolos és a személyi számítógépes játékkiadás csak az utóbbi 5-7 évben konvergált a hasonló vagy a majdnem azonos csomagolási technológiák felé – ma már csak a DVD tokra felvitt PC CD-ROM vagy a PlayStation 2 felirat különbözeti meg a játék két kiadását, azonban a hetvenes évektől a kilencvenes évek végéig nem volt így. Bár mindig létezett budget személyi számítógépes játékkiadás, a dobozolt változatok elterjedtebbek és népszerűbbek voltak (elég csak az Infocom vagy a Strategic Simulations, Inc. hatalmas dobozaira gondolni, ami ideális „vászon" volt a korabeli rajzolóknak), miközben konzolos játékok már a hetvenes évektől kezdődően a minimális hozzáadott érték jegyében kerültek a boltokba, ritkává, drágává, de egyben igen kívánatossá is téve a limited edition változatokat. Fontos látni, hogy ez elsősorban az Egyesült Államokra és Európára vonatkozik: Japánban a limited edition kiadások jóval nagyobb részt hasítanak ki maguknak a videojáték kereskedelemből. És ha már Japán – nem lehet szó nélkül elmenni amellett, hogy a Japán kiadások rendre szebbek, mint nyugati társaik, és ez a különbség például a Saturn játékoknál már kifejezetten dühítő: a végtelenül gagyi európai Saturn csomagolást (plusz az EA videokazetta-dobozait) még egy napon is sértés együtt emlegetni a japán Saturn (CD) tokok végtelenül igényes manga / anime műalkotásaival.

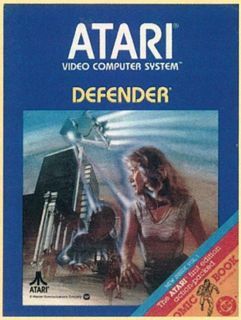
A személyi számítógépek világában az első igazán szép kivitelezésű csomagolások a hetvenes évek végén jelentek meg. Ezt megelőzően inkább az otthon fejlesztett játékai uralták a piacot a maguk durván fénymásolt kézikönyvecskéikkel és olcsó szalagos kazettáikkal. Ekkor terjed el a „shelfbook" csomagolás, amit az 1980-as évek elején az akkor még Trip Hawking vezette EA fejleszt tovább az albumszerű kiképzéssel: a kihajtható fedőlap nagyobb felületére több kép és szöveg került, amely bár kétségtelen PR ízt vitt a dologba, de egyedi hangulatot is adott a gyűjteményeknek. Szemben a mai kompjúterizált, fotószerű megoldásokkal, ez az időszak még a kézi rajzok ideje volt: grafittal, krétákkal és festékkel próbálta a fejlesztő cég grafikusa megragadni azt a hangulatot, amely legjellemezőbb volt a játékra. Ezek a bookshelf dobozok nőtték ki magukat igazi játék-dobozzá a nyolcvanas évek közepére, hogy minden földi jóval teljenek meg: vastag kézikönyvvel, térképekkel, poszterekkel, műanyag figurákkal és hasonló értékekkel. Richard Garriott Origin Systems cége még ennél is tovább ment egy lépéssel: játékaik dobozába novellák, érmék, ruhaanyagok és a játékaikhoz kapcsolódó más tárgyak kerültek. Ahogyan aztán a játékok egyre valósághűbbek lettek és egyre drágább az előállításuk, úgy maradtak el ezek a „feely"-k és lettek kisebbek a dobozok. Amikor a CD ipari szabvánnyá vált és elterjedt a PC-kben, a kézikönyvek is felkerültek az adathordozóra, jellemzően PDF formátumban. A kilencvenes évek közepéig még PC-s játékok is jöttek ki dobozos csomagolásban, de már ritkán tartalmaztak értékes kiegészítőket – az egyik utolsó Wheel of Time (Infogrames) után az a DVD tok vette át a szerepet, melybe két lemeznél többet fizikailag is problémás belepréselni.

A konzolok története Ralph Baer Odyssey-jével kezdődött, 1972-ben. Nem beszélhetünk még igazi csomagolásról: a gép dobozában volt a hat kártya, amelyek 12 játékot lehetett játszani, illetve a TV képernyőre illeszthető fóliák: ezek voltak a játékok „hátterei", mivel a gép nem volt még elég erős ezek megjelenítésére. Egy gyors ugrás 1976-ra: Channel F, mint FairChild a Fairchild Camera and Instrument cégtől. A Pong vezette ipar éppen válságban, több száz klón a piacon az eredetiség minden igénye nélkül. Ekkor robban be a Channel F egyedi koncepciójával: a most már valódi programot tartalmazó cartridge-el (az Odyssey kártyái csak kapcsolókat tartalmaztak, amelyek a gép áramköreit konfigurálták át) – amely koncepció a mai napig meghatározza a konzolok világát. A Channel F használta először a számozást is a játékaikon: minden kiadott játék számot kapott, ami alapján könnyen azonosítható volt (innen vette át később az Atari is ezt). A cartridge-ek különlegesen színes és absztrakt dobozokban kerültek kiadásra, maguk pedig élénk sárga színben pompáztak.









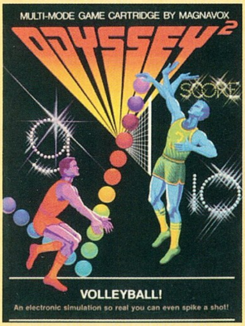
1977 – a videojáték alapvetés Atari 2600. A sikeres konzolra sok fejlesztő ad ki játékot, ezért megbomlik a cartridge-kiadás egységes képe. A legkülönbözőbb minőségű és nagyságú doboz kerül forgalomba melyekben még a kazetták sem mutatnak egységes formát. Ez azonban egyáltalán nem ment a minőség rovására, sőt. Hihetetlen változatosak voltak ezek a kiadások, kár, hogy a papírdoboz nem bírja az időt – ha az élein megjelennek a gyűrődések, soha semmi nem szedi már ki onnan. A dobozok tartalma általában kimerült egy kézikönyvecskében, de például a 1982-től a Defender vagy a Berzerk játékokhoz mini Atari képregényeket mellékeltek: az Atari Force-ot Gerry Conway író, Ross Andru rajzoló és Dick Giordano kihúzó neve fémjelzik. A sorozatot az Atari 2600 hanyatlása után (1984-85) a DC veszi át és teljes képregényfolytatást készít belőle. Ettől függetlenül létezett a SwordQuest és a Warlords mini-képregénysorozat, az azonos nevű játéksagákhoz.

1978 – ugrás Európába, amikor is a Philips megveszi a Magnavox céget és kiadja az Odyssey2 konzolját, Európában Videopac G7000 néven. A félig konzol félig személyi számítógép hibrid Európában és Brazíliában lesz a legsikeresebb, ám ezt bizonyosan nem a játékdobozok vizuális minőségének köszönheti. Az USA kiadások papírdobozosak, színesek és szépek, szemben a kicsit fakóbb és egyszerűbb európai kiadásokkal, melyek nagyon tartós, felfelé nyitható műanyagdobozban kerültek forgalomba – ezek elejére kerül a kézikönyv, melynek első lapja egyben a cover art is. A brazil kiadás pedig az európai műanyagdoboz előnyeit egyesítette az USA kiadások szép papírgrafikáival. A Channel F-hez hasonlóan feltűnő számozású borítók az első oldalon is tartalmaznak screenshotokat (az európai verziók), ami ritkaság a hetvenes években, ezt egészíti ki a rajzolt, nagy kép. A cartridge-ek egységesek, kis fogantyúval és a csatlakozósort védő fém(!) lapocskával. Képet nem, de behelyezési útmutatót tartalmaznak. Az Odyssey2 gépre készült Master Series játékok a konzol-történet talán legszebb kiadásai: a The Quest for the Rings, a Conquest of the World és a The Great Fortune Hunt hatalmas dobozai egy videojáték és egy táblás társasjáték innovatív kombinációját rejtették magukban.

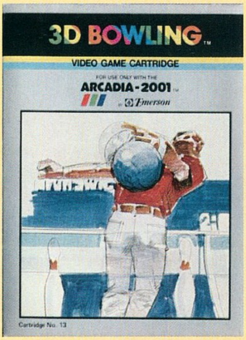


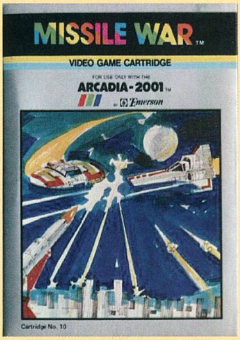


A VIDEOJÁTÉK-CSOMAGOLÁS KULTÚRTÖRTÉNETE I.: A NES ELŐTTI KORSZAK

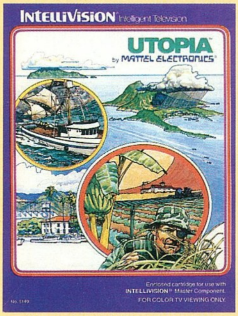


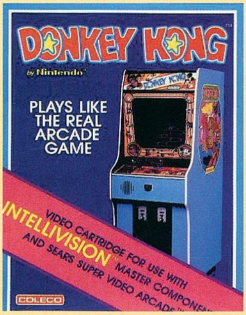




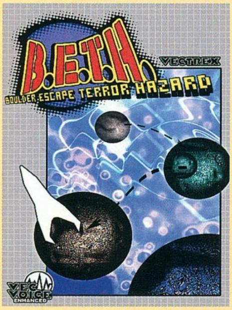


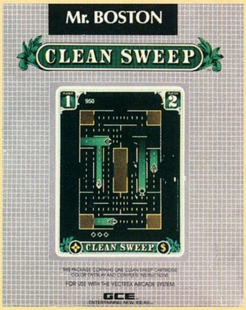
1980 – Intellivision. A bookshelf csomagolásban találjuk a kártyát, a nagy alakú kézikönyvet és a színes billentyűzetkiosztás-jelzőket. A kiadások nem teljesen egységesek – az ajánlott, színes keretben nagy artwork felállást a kiadók gyakran figyelmen kívül hagyják. A cartridge-re jellemzően nem kerül kép, a játékot a rézsútos tetőlapon lévő matrica jelzi. Nem











sokkal később kerül a boltokba a Vectrex gép, amely határozott visszalépés volt az Intellivision dobozok hatalmas és részletes grafikáihoz képest: a szürke hátérre került, retusált screenshot képek bár roppant modernnek tűntek a maguk 3D megjelenítésükkel, hangulatukban messze elmaradtak a kézzel rajzolt, sok színt használó rajzoktól.

1982 – Emerson Arcadia 2001. A cartridge-ek majdnem akkorák, mint egy VHS kazetta (a PAL kicsit kisebb), van tehát hely hová rajzolni, és ezt a grafikusok ki is használják. A dobozra és a kártyára azonos kép kerül, az ezüstös dobozokban kézikönyv, katalógus és szükség esetén képernyőfólia található. Egyedi jellegzetesség, hogy az Arcadia játékok csomagolásának képei mintha vízfestékkel készültek volna, elszakadva ezzel a korábbi konzolok játék-csomagolásának éles, határozott vonalkövetéssel felrajzolt képeitől. És végül ugyanebben az évben jön a Colecovision – a NES előtti korszak záróakkordja. A Coleco gépe mind az Atari 2600-hoz, mind az Intellivisionhöz képest jobb gép volt, kár, hogy a rá megjelent játékok legnagyobb hányada arcade átirat – de talán egyetlen olyan gép ebből a korszakból, melynek a mai napig működik a





hivatalos weboldala (persze nem 1982 óta). A játékok csomagolása modern, a kép a teljes felületet elfoglalja, a címfelirat uralja az alsó vagy a felső részt, a konzolra való utalás pedig „matricaszerűen", nem integránsan kerül a képre (bár itt sincs teljesen egységes design). A cartridge-on általában nincs teljes kép, arra a játék címe kerül és esetleg logo.

Eme kis áttekintés természetszerűleg nem lehetett teljes – többek között kimaradt az APF Imagination Machine, az RCA Studio, az Astrocade, a Supervision 8000 vagy a Visicom is, ám ezek egyike sem hozott igazán újat – a videojáték csomagolás területén. Következő hónapban a szürke Nintendóval, a NES-el és évfolyamtársaival kezdünk, hogy eljussunk a kilencvenes évek közepére a 3D és handheld forradalomig, hogy a harmadik részben elérjük napjaink DVD tok siralomvölgyét. Kellemes pihenést és E3-at addig is!

hzx

MULTI TESZT

playstation 2

PREDATOR

CONCRETE JUNGLE



18





Számomra a Predator sorozat még anno, olyan 1987 környékén kezdődött el. Kerek szemekkel bámultam az alámondásos, agyonmásolt videót, ahol Arnold Svájcinéger heroikus küzdelemben legyőzte a vereség elviselésére képtelen, inkább önmagát is az ellenséggel együtt felrobbantó szörnykreatúrát.

Ma már azért másként értékelem a helyzetet, hiszen most már tudom, hogy a rovarszerű csáprágókat viselő harcos a technikát semmisítette meg, amit a klántörvények szerint tilos volt átadni más civilizációknak, különösen a prédáknak. Gondolom, nem akartak esélyegyenlőséget, mivel ez által kevesebb sikerrel vadászgathattak volna le mindenféle lényeket. Egy szabály azonban van azért a vadászatban, csak, hogy ne tűnjék öncélú öldöklésnek a dolog – mégpedig az, hogy csak azt szabad megölni, aki támad, illetve potenciális veszélyt jelent a vadászra.

A második predátoros filmből csak annyi maradt meg bennem, hogy valami nagyvárosban üldöztek egy ilyen lényt, és a végén valami metróalagútban vagy miben ment a bunyó. Majd jött az Alien versus Predator, amiben feltűnt az Alien kapocs is, Weyland (ha jól írom a nevét) milliárdos képében, akinek az első nyolcadikutasban megismert Weyland Yutani vállalatot köszönhetjük.

A mostani játéknak viszont hiába kerestem film megfelelőjét, mert csak könyvcímet találtam a neten, pedig a 20th Century Fox logoja is jelen volt töltés közben, de remélem nem én voltam béna (majd ráfogom a keresőre...). A játék alapja egyébként a már emlegetett technológiai klánszabályzat, mivel ezt sérti meg egy maffiával összeakadt Predátor, akit kezdéskor irányítgatunk 1930-ban. Hibája miatt egy bolygóra száműzik, ahol egyetlen fegyvere egy dárda az elég sok támadólag fellépő szörnyeteggel szemben, de természetesen túléli a dolgot. Így viszont van esélye kijavítani a hibáját, mivel száz év múlva visszatérnek érte, hogy a Földre fuvarozván tegyen rendet az elcsent technológiát használók között. A game tehát voltaképpen 2030-ban játszódik, ahol az álcázó berendezéssel, mechanikus páncélzattal és védő erőtérrel felszerelt emberkék jelentik majd ránk a legnagyobb veszélyt.

A veszélybe ugrás előtt viszont nem árt áttanulmányozni a mozgásokat, harcot és egyéb lehetőségeket, mert szerencsére a PCJ nem valami idióta hekkelős-szlesselős stuff, hanem elég élvezetes és jóféle predátorkodás. Szóval, vadászunk a sima ugrás mellett tud igen nagyot is dobbantani a lenyomva tartott ugrásgomb segítségével, bár ez kissé butára sikerült, mert a háromszáz valahány kilós monszter inkább pattog, mint ugrál. Ezzel viszont elérhetőek mondjuk a tűzlétrák, ahol felfelé mászunk, leugrani pedig az adott gombbal lehet. Vannak még speckó falfelületek is, ahol gyík módjára tudunk haladni – ezeket amúgy a később ismertetett Tech Vision módon láthatjuk meg, ha rendesen nem lennének elég feltűnőek. Párkányokon is tudunk lengedezni, és a lógó helyzetből lassan felmászni vagy pedig az ellenséget meglepve felugrani. A lemászást pedig látványossá tehetjük akkor, ha a peremhez közel állunk és megnyomjuk a megfelelő gombot, ami egyébiránt a speckó mozgás gomb, mert ilyenkor a lény hátraszaltóval ugrik és belekapaszkodik a perembe. Külön gomb használatos még pl. falra ugráskor, ahonnan szintúgy hátraszaltót csinálhatunk a minket üldöző ellenfél mögé érkezve, vagy nyomhatunk simán ugrást is, amivel továbbugrunk a kiszemelt irányba. Igen előnyös mozgás még az oldalazás, ami közben oldalra ugrani is tudunk, de ugyanez a gombja az ellenség befogásának, a locknak is, ilyenkor pedig a kiszemelt áldozat körül mozgunk. Ha látunk néhol vasládákat, kaput vagy barikádokat, akkor próbálkozhatunk nyers erőnk bevetésével, eléállva, és az adott gombot nyomorgatva, aminek hatására a feltépett ládákból jóféle cuccok is előkerülhetnek. Úgy emlékszem, a mozgásoknál még egy különlegesség van, a majomcsimpaszkodás, amivel erre alkalmas felületek alján tudunk átjutni más helyekre. Amúgy a kezelés a kamera mozgolódásával együtt elég barátságosra sikerült, ami a vadászatokat is nagyban segíti.

A harc nem csak sima ütlegelésből áll ám! A változatos likvidálási módokat a sokféle fegyver is garantálja, amiket majd szép fokozatosan gyűjtögetünk be, és némelyikhez még fejlesztést (upgrade) is találhatunk. Alapfegyverünk a kesztyűnkből kilökődő csukló-pengesor, amit a lefelé gombbal bármikor aktiválhatunk, a többi fegyvert és felszerelést pedig a Select gombbal elérhető kis menüben választhatjuk ki, illetve rendelhetjük hozzá a fegyverhasználat gombhoz. Közelharc esetén a támadás gombok nyomkodása a célszerű, akár kombózva is, de lehetőleg mindig használjuk előtte a lock gombot, ugyanis ha a cél piros színnel lesz megjelölve, csak akkor becsületes a vadászat, ellenkező esetben dicstelen tettet hajtottunk végre, és ha sok ártatlant nyuvasztunk ki, akkor a klán véget vet a küldetésnek.







Nem dicstelen viszont a kivégzés, amihez az áldozatunk mögé kell kerülnünk vagy lopódznunk, akár az álcázó eszközünk használatával, és amikor megjelenik a feje felett a koponya ikon, nyomunk rá egy támadás gombot. A Predátor ilyenkor különféle módokon csomagolja össze, tépi szét vagy üti torkon szegényeket, szóval már csak a látvány kedvéért is hajlamos voltam gyakorolni eme módozatot. A földre került fickókat is lockoljuk be, majd a támadás gombok valamelyikével, esetleg az ugrás gombbal vethetünk véget földi létüknek.

Ám jól gondoljátok, és vannak távolsági fegyvereink is ám! Az első a nyílvető, aminek a legnagyobb a lőtávolsága, de megvan a jellegzetes, három lézerponttal célra tartó plazmafegyver is, amit a vállán hord negatív hősünk. Ennek előnye a lövedék erősségének a tölthetősége a lövés gomb nyomva tartásával, hátránya viszont több más eszközzel együtt az, hogy a központi energiaforrást fogyasztják, viszont pont emiatt szerencsére nem megy át a játék FPS-be. Van viszont belső nézetes mód a manuális célzásra, ilyenkor sarkok mögül is kileshetünk anélkül, hogy észrevennének minket a gazok, és kedvünkre lelövöldözhetjük őket. A célkijelölés ilyenkor is az szokott gombbal történik, és a lenyomva tartott bal joy-jal válogathatunk a célok között. Sőt, egyszerre több cél is kijelölhető, ha az ismert korong fegyvert, a Smartdisket használjuk, aminek a befogás (lock) után több ellenséget is kijelölhetünk a jobb joy-jal, sőt, ha megtaláljuk hozzá a fejlesztést, akkor már háromnál több áldozatot is lesuhinthatunk vele egy frizbizéssel.

Van ám még a fegyvereknek egy csoportja, a csapdák. Ezeket vagy az ellenséghez dobjuk, vagy pedig telepítjük valahova, akár függeszkedés közben is. Különféle célokhoz különféle csapdákat használhatunk, de nézzük inkább a másik eszközcsoportunkat, a kütyüket (Gadget)!

Az első a legismertebb, az álcázó berendezés, amivel a jellegzetes kaméleon-effekttel láthatatlanná válhatunk, ameddig bírja az energiánk. Hogy mennyire vagyunk észrevehetőek, azt a radar mellett látható csík mutatja, amire egyes akcióknál nem árt figyelni. Viszont nem minden esetben bújhatunk el, ugyanis a víz nem tesz jót neki, ezért esőben használhatatlan, gyorsan sem mozoghatunk ilyenkor, mert könnyen kiszúrnak, és egyes biztonsági kamerák és automata gépfegyverek is simán meglátnak minket, mivel az álca csak a látható fényt tudja manipulálni, hőképünk ugyanúgy megmarad. Ezt figyelembe véve kell majd hőkamerára kapcsolnunk (kék képernyő), amikor a hasonló álca technológiával felszerelt bandatagokat vadásszuk le. Ezen üzemmódban ha lockot nyomunk valakire, akkor az erőssége és gyengesége analizálásra kerül. A piros képet adó Neuro szkenner ellenben a szellemi állapotot méri fel, kijelzi a dicsőségesen levadászhatókat, és ha lockolunk, akkor meg a különféle csoportok tagjait azonosíthatjuk. Van még a zöld színekkel megjelenő Tech Visionünk, amivel megkereshetjük például az energiánkat újratöltő kapcsoló szekrényeket, amik előtt állva ha Kört nyomunk, akkor predátorunk belenyúl a nagyfeszültségbe, és ordítva betöltekezve újra energiadús lesz. Érdekességképpen megemlítem még a hangutánzót, amivel elcsalhatunk egyes embereket a helyükről, és a biztonsági elektromos eszközöket kiütő Pulse aknákat – ha nem találjuk meg az elpusztítandó energiaforrásaikat. Nos, ezek lennének nagyjából a lehetőségeink, amiket a Tutorial részben ajánlok mindenkinek begyakorolni!

Oh, rohamosan fogy a hely. Nem baj, majd húzok a bevezetőből... A játékot egyébként nehezen tudtam abbahagyni, és nekiülni a cikknek, amiből kitűnhet, hogy elég élvezetes időtöltést nyújt, pláne, ha az ember betegesen vonzódik a Predátorokhoz. Ám azt kell mondanom, hogy ha nem ismered a hátteret, fogalmad sincs arról, hogy micsoda ez a lény, milyen elvek vezérlik és nem jár át a ragadozó feeling, akkor nem fogod szeretni a gamét. Ellenkező esetben viszont nagyon jó vadászatot fogsz rendezni a nagyvárosban, lopakodva, váltogatva a különféle sisakvision módokat, szkennelgetve az ellenségeket, és változatos módon likvidálni őket. Például vannak a rohamrendőrségnél ilyen kétlábú lépegető mech-ek, amiknek kell három thermobomba mire megpusztulnak, viszont a szkenner kimutatja, hogy primitív emberi neurológiai rendszerük is van. Így az útvonalukat figyelve, láthatatlanná válva csak oda kell lopakodni mögéjük, majd ha megjelenik felettük egy ikon, akkor rájuk ugrani, és a ragadozó már fel is rántja az elülső burkolatot, majd letépi az oda beépült szimbióta humanoid fejét, és szétveri a páncélzaton. De az is elég jó, amikor a fejüknél fogva visszük nyögdécselő áldozatunkat a térképen jelölt megnyúzó és felakasztó helyre, vagy sniperkedve lövöldözzük le a háztetőkről a mit sem sejtőket. Sőt, mini játékokat is kapunk, ami a Ritual Challenges részben érhetőek el.

Sajnálatosan a grafika csak a „jó”-ra sem elegendő, és még a Xbox-os verzióban sem találtam speckó effektet vagy látványosabb megvalósítást, tehát ott is ugyanez az értékelésem. Nem élethű a kinézet, inkább képregényszerű, vízfesték színekkel. A központi alak jó kidolgozottsága mellett pedig sajnos a környezetre és a humán létformákra már nem fordítottak annyi figyelmet.

A pontszám meg talán feljebb menne, ha Predátor barátunkkal a támadóan fellépő BKV ellenőrök lecsupaszított testét is felaggathatnánk a jegyárusító automatákra. Na, de ez már egy másik történet...

Dzsonator

MARTIN BELESZÓL!

Hát, most itt eléggé diktátor voltam, mert igen drasztikusan bele kellett nyúlnom Dzson értékelésébe. Inkább meg sem mondom, hogy hány pontot adott ő a játékra: legyen elég annyi, hogy némely elemzők szerint még ez a 7 pont is túl sok rá...

PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

VIVENDI UNIVERSAL

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2 – 1 Játékos, memóriakártya 8mb (150KB), analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1 Játékos

✓ nagyszerű, predator hangulat és kellemes játékmenet!
× egyszerű grafika, néhol spider-man beütés

XBOX PS2

7 pont



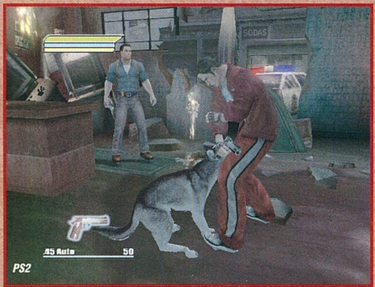
Dead to Rights II

A Dead to Rights folytatása már igen régóta készülőfélben volt, hiszen az első hírek, majd képek és a letölthető videók már a tavalyi E3 előtt is megtekinthetőek voltak, most pedig a semmiből itt van maga a játék is, úgyhogy a (most már) sorozat rajongói kezdhetik feltörni a malacperselyeiket, és meg állhatok neki a hamarosan kereskedelmi forgalomba kerülő termék tesztelgetésének. Jómagam mondjuk a semleges táborba tartozom: azaz már az előző rész sem gyakorolt rám túl nagy hatást, kőkemény negyed óráig pörgött a DTR DVD a PS2-őmben, ami azért elég kevés ahhoz, hogy konkrét emlékek és élmények ugorjanak be az elődről, ez viszont mondjuk nem baj, legalább teljesen szűzen tudok nekiállni a tesztelésnek.

Sajnos azonban bekövetkezett az, amitől tartottam, és amit az előző részek kapcsán is tapasztaltam azaz, hogy a kezdetben még élvezetes tesztelgetés hamar egy igen egysíkú monoton lövöldözéssé fajult, ami persze nem azt jelenti, hogy a játék moslék rossz lenne, csak azt, hogy nekem ezek „csak a megyek, és egyfolytában lövök" típusú játékok már nemigen okoznak szórakozást. Amúgy ez egy igen érdekes dolog, hiszen sokan megvesznek az ehhez hasonló non-stop akciójátékokért, én meg, ha kényszerítenének, sem játszanék mondjuk egy Dynasty Warriors-szal, de ez ízlések és pofonok dolga. Ebből kifolyólag aztán, sokkal kritikusabb szemmel nézem az effajta gyakós stuffokat, és ebben a stílusban jóval az átlag felett kell teljesíteni egy játéknak ahhoz. hogy megfogjon. Elárulom a DTR2-nek ez nem sikerült.

A DTR2 főhőse a korábbi részből már ismert Jack (?), és az elmaradhatatlan segítőtársa Shadow, a K9-es blöki, aki szintén régi ismerős lehet a fanoknak. A történet elég lagymatagon indul, és ez a továbbiakban sem fog változni, azaz igen rövid és gyér átvezető jelentek kötik össze a folyamatos fegyverropogással és pofoncsapkodással teli szösszenetnyi pályácskákat. Ebből adódóan talán a történet áttekintése akár el is maradhat, mivel mind a feladataink, mind pedig a sztori egy fél misét sem ér meg, oly egyszerűek és egyértelműek. (Egyébként is manapság már elég gyermeteg különféle hangzatos feladatok és elnevezések mögé bújtatni – mint például „a találd meg a liftet, juss el XY-hoz" – a simán csak „lövöldözd magad át néhány termen és folyosón" metódust). Az sem igazán tetszett, hogy a hagyományos folytatás helyett ismét csak egy prequelt, azaz egy, az előzményeket elmesélő sztorit kapunk. Ez már kezd unalmassá válni.





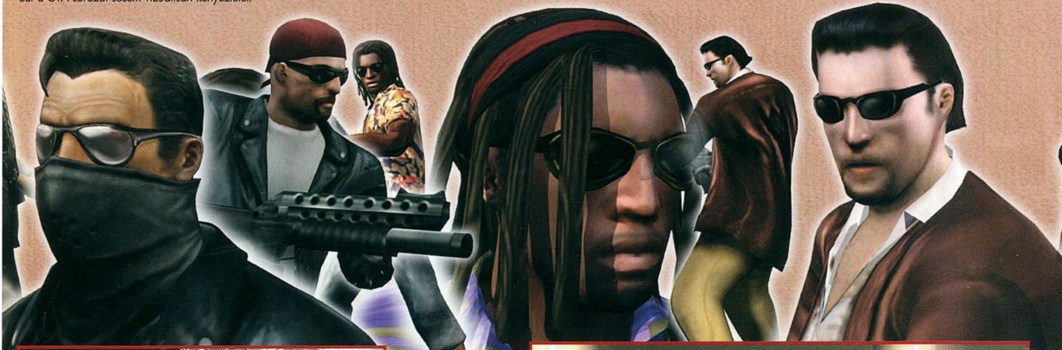
Mivel nincs kedvem előkeresni a Dead to Rights-t, szép sorban mindent leírok, amit az új részben találtam, aztán majd ebből leszűrhetitek, hogy mik is a valódi újdonságok. Először is a történetes módon kívül lehetőségünk van egy fajta „arénaharcra" is, amit a game-ben Instant Actionnek hívnak. Ezen belül nem kell a sztorival foglalkozni, kapcsolókat, kódkártyákat keresgélni, kirak minket a gép egy adott helyszínre, ami általában valamely történetes pályának egy elkerített rész (nagyobb tér, vagy terem), és indulhat a móka: cél, hogy minél tovább kitartsunk a hullámokban ránk törő ellenfelek ellen. A végén aztán értékeli a gép a teljesítményünket, figyelembe véve, az időnket, a lelőtt ellenfelek számát, azt hogy hányszor kértük Shadow segítségét, és így tovább. Másodszor van Tuturial, ahol részletesen elmagyaráznak néhány (új?) technikát, és azt a gyakorlatban is megtekinthetjük. Harmadszor: mivel mostanság egy játékban sem maradhat ki a galéria menüpont, ezt is megtaláljuk itt: persze kezdetben még üres, és mint sok más game esetében, itt is egyfajta jutalomként (hogy oda ne rohanjak) nyílnak csak meg az artwörkök.

Ahogy egyre jobban magába szippant minket a „lebilincselő" történet, úgy juthatunk el Grant City árnyékosabb részeire a bűn melegágyaiba. És így még talán azt is hihetnénk, hogy igen változatos helyszíneken át „bonyolódik" a történet, de sajnos a legtöbb esetben csak oszlopokkal teli termekben, szűk folyosókon, setét utcákon, éjszakai bárokban, raktárokban lesz részünk: és bár ezek némelyike odafigyelésről, némi fantáziáról árulkodik, legtöbb esetben elégedetlen voltam a játék külalakjával, a környezet kialakításával. Talán csak a kezdőmisszió helyszíne méltó említésre, ebben ugyanis egy porn-movie királyt kell levadásznunk, és a nagy hajszában „véletlenül" betévedünk egy stúdióba, ahol ilyen szexuális jellegű filmeket forgat-

nak, és ahol bemászhatunk akár még a jakuzziba is – kár, hogy se víz, se lányok nincsenek benne, csak a mindenhonnan sejtelmesen kiszűrődő nyögdécselések tartják végig izgalomban a fiatalabb játékosok fantáziáját.

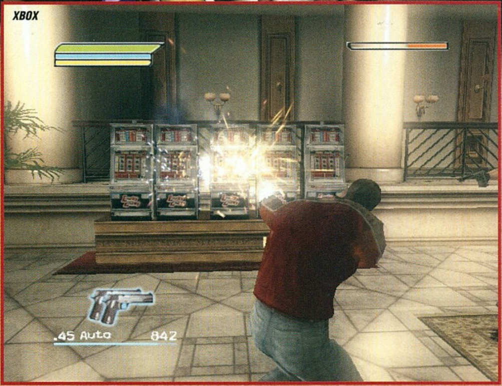
A grafikai hanyagság egyébként ugyanúgy igaz mindkét verzióra: mert ugyan Xbox-on szebb a játék (és szokás szerint PC-s filing lengi körül), azért ha valaki azt állítja, hogy megérdemli a kiváló értékelést, annak gyorsan felíratnék egy pár szódásüveget. Az például, ahogy az egyik átvezetőben száguld az utcán a rendőrkocsi, az gally PS1 színvonal. A PS2-es konverzióban (ami egyébként NAGYON sokat tölt, és közben olyan furi hangokat ad ki magából a gép, mintha épp most akarna betojni) a kép mintha még meg is lenne egy kicsit mosatva: nekem nagyon sokszor a San Andreas-os, meg a régi PS1-es MGS-es blur effekt ugrott be, ami nem jelent túl jót. Mert bár a GTA sorozat sosem vizuálisan kényeztetett minket, azért jó pár négyzetkilométer lemodellezése mellett bizony el kell ismernünk, hogy igen csinos külalakkal rendelkezik. De ha azt nézzük, hogy egy jó esetben is csak tíz percig tartó, folyosókból és termekből álló épület belsejéről beszélünk, akkor már nem is olyan kedvező a leányzó fekvése. Talán ha többet erőltették volna a nagy szabadon bejárható, napfényes területeket, többféle lehetséges megoldással, útvonallal, jobban szórakoztam volna én is.

Ezzel szemben viszont mindenképp megemlíteném a játék zenei anyát, ami valamely megmagyarázhatatlan oknál fogva szinte végig (tizenegynéhány pályát toltam le) bejövős volt. És itt most konkrétan a zenéről beszélünk, mert azért a játék hangjai hagynak némi kívánnivalót maguk után, és akkor még finom voltam. Sokkal inkább fedi a valóságot azon kijelentésem, hogy az ellenfeleink „juj de rondán" káromkodós, azonnali halállal fenyegetős gettós dumái inkább röhejeseknek hatnak, mintsem életszerűnek.









Mivel a játék harcrendszere még a második részben sem lett túlbonyolítva, valószínűleg tartom, hogy forradalmi újításokról nem számolhatok be, ha mégis így lenne, elnézést kérek, és elgondolkodom, hogy akkor milyen komplexitással rendelkezhetett az előd (lövés, időbelassítás, 'oszt kész?). Viszont akik a Mátrixból és a Max Payne-ből elcsent „lassított felvételek" miatt szerették meg az előző részt, azoknak örömhír, hogy ez benne maradt a játékban, és az adrenalin csíkunk hosszúságától függő időintervallumig fordíthatjuk a hasznunkra eme speciális lehetőséget. Ezen felül, ha kutyaszorítóba kerülnénk, ott figyel még az ember legjobb barátja is, aki igen jól idomított: adott esetben szétmarcangolja az ellenfeleinket, és még az elejtett fegyvereiket is leszállítja nekünk. Az megint más kérdés, hogy mennyire etikus kiküldeni a golyózáporba hűséges társunkat, engem például, aki nagy kutyabarát vagyok – és ha találok egy kóbort blökit, mindig elviszem ide nem messze, a kínai kajáldába, ahol érdekes módon minden gazdátlan ebet szívesen látnak, sőt a nagyobbakért még fizetnek is (ki érti ezt, de a lényeg, hogy jó helyre kerülnek...) – nem nagyon vitt rá a lelkem. Ezen kívül használhatjuk még élő pajzsként a közelről megragadott ellenfeleinket, sőt ebben a pozícióban még viszonozhatjuk is a tüzet. Fegyverekből egész sokfélével találkozhatunk, a legkülönfélébb pisztolyokat, shotgunokat, gépfegyvereket képzeljük magunk elé, és ezek hangtompítóval felszerelt változatai sem ritkák. A stukkereket természetesen az ellenfeleink ejtik el, miután elhaláloztak, sajnos mindegyik fegyverhez csak adott mennyiségű lőszert hordhatunk a dzsekink alatt, azaz használjuk okosan a fegyvereinket, váltogassuk őket gyakran, és próbáljuk azt használni, amit a fiúk elszórnak maguk után. Később aztán megérkeznek a komolyabb motyók is, gránátok, molotov koktélok képében.

A környezet nagy része egyébként realisztikusan reagál a reá leadott lövésekre, azaz szépen leamortizálódik, egyes objektumok, mint például a parkoló gépjárművek még fel is robbannak, ami ugyan kihatással van az ellenfeleinkre, de éppoly veszélyesek ránk nézve is. Erről jut eszembe, egyes belőhető ablakok esetében igen érdekes dolgokat produkál a játék, mivel ha megpróbálunk rajtuk bemászni, az emberünk elakad, és olybá tűik, mintha beragadnánk, de nem, csak a gyatra kód érzékeli úgy, hogy innen csak leguggolva lehet továbbhaladni. Egyébként tetszett a fegyverrendszer: azaz, hogy a távolságtól függően változik a különféle fegyverek hatékonysága és pontossága, valamint a különféle tereptárgyak takarása is megfelelően működött. Fedezékbe egyébként mi is bújhatunk, és ki-kisandítva is lövöldözhetünk. Sajnos ellenfelekből elég kevés fajtát láttam, és elég unalmas volt, amikor a harmincadik narancsszínű melegítős csávót nyírtam ki öt percen belül. Amúgy közelről shotgunnal a leglátványosabb a likvidálásuk. Megemlítésre méltó, hogy egyes helyzetekben mini-játékokkal is találkozhatunk, ilyennek számít pl.: amikor fegyverek helyett puszta kézzel kell levernünk egy nagy csomó ellenfelet.

Engem túlságosan nem győzött meg a Dead to Rights második része sem afelől, hogy a stílus, amit képvisel kihagyhatatlan lenne, mint ahogy arról sem, hogy kategóriájának kiváló képviselője a kérdéses késztermék. Ugyanakkor tudom, hogy ha nem is népes, de azért számos rajongója van az első résznek, többek között az egyik ismerősöm (a Lottózós Józsi) is állandóan meg szokta kérdezni tőlem, hogy mikor jelenik már meg a játék. Ezzel a folytatással valószínűleg ŐK nagyszerűen fognak szórakozni. Az én tisztem viszont, hogy mindenki másnak felhívjam a figyelmét a játék hibáira: a pályák túl rövidek, az akció pedig minden pozitívuma ellenére is túlságosan hamar válik az unalom martalékává: aki nem elkötelezettje a stílusnak, nem biztos, hogy a játék végig kitart a Dead to Rights 2 mellett. A Mátrixos kameranézet pedig három-négy évvel ezelőtt volt csak nagy szám, most már inkább attól esnék ámulatba, ha a kamera végre rendesen végezné a dolgát, nem pedig manuálisan kellene állandóan a figura után állítanom. Szóval rajongóknak kötelező, a többiek meg gondolkozzanak el, ennél nem igényesebb-e a DMC Gunslinger módja, vagy valamelyik régebbi Gungrave, ha már mindenképp lövöldözős mészárlással szeretnék levezetni a felgyülemlett feszültséget.

Dizzy Harrison

MARTIN BELESZÓL!

Ebből 12 pont egy tucat...

DEAD TO RIGHTS II

NAMCO

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

PS2 – 1 Játékos, memóriakártya 8mb, analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1 Játékos

✔ árkád stílusú, gondolkodásmentes lövölde
× durva rövid, közepes kinézet, monoton, egysíkú játékmenet

XBOX **PS2**

6 pont



Midnight Club 3: DUB edition

NEM CSAK DUB - HUHHH...





SzEGAsztok! Engem ért a megtiszteltetés hogy bejelentsem: itt a Midnight Club harmadik epizódja a tévedhetetlen Rockstartól, annak is a San Diego-i részlegétől! Örömködjetek, kijött mindkét nextgen cuccra, sőt: a handheld fanok is megkapták a magukét, jól. A kettes rész sem volt kutya a maga izgalmas single player karrier módjával és multiban is nagy csatáknak lehettünk szem- és fültanúi, de ez mind semmi. Szanaszét tuningolt harmadik részt kaptatok, csak hogy ne unatkozzatok. Unalomig játszottad magad az Outrun 2-vel, már látni sem akarod a Burnout harmadik epizódját, mégis vérbeli autós arcade játékra áhítozol? Itt hever az orrod előtt a megoldás!

Szépen ki lettek bővítve a játékmódok, úgy, ahogyan azt egy folytatástól elvárjuk. Legalapvetőbb, így a menüben is a tiszteletbeli első helyet elfoglaló mód a karrier, melyben a az arcade módban végignyálazható, instant játszható okosságokat vagyunk „kénytelenek" az idő és ellenfelek ellenében módszeresen végigtolni. Három város utcáin kell (San Diego-ban, mi másban, Atlantában és Detroitban) a gamefunra erősen kihegyezett Cruise, a chekpointok tömkelegéből álló Ordered Race, az erősen a skillre belőtt Track és Autocross Race, stb. mission módokban bizonyítani rátermettségünket. A hálózati módot sajnos megint nem állt módomban tesztelni, ezt felettébb sajnáltam, mert igen nagy buli lehet a link és a netes play is. Aki a haverokkal akarja rekedtre ordítani a torkát az ne habozzon, irány az Arcade mode, Player Settings és mehet is a zúzás! Tadadadaaam. Race Editor Mode! Zsír! Igaz csak checkpoitok letétele futotta Free Camben, de mindenképpen említésre méltó, hogy custom pályákat is kreálhatunk, ha úgy tartja kedvünk. Millió statisztikát kapunk eredményeinkről, ha vagizni akarunk a haverok előtt; felsorolni is nehéz lenne, hogy hányféle kimutatás között böngészhetünk.

Árkád. A fogalom előrevetíti, hogy még csak véletlenül sem lehet szemére vetni a játéknak a valós fizika hiányát, cserébe viszont kapunk óriási ugratásokat, látványos deformáció-, mint inkább törésmodellt, változó időjárást. Van egy egyszerű garázs mód is, ahol jó pénzért cserébe szépen feltuningolhatjuk járgányainkat, persze előtte nem árt megnyerni pár kört, mert eleinte igen szűkös a keret, amiből gazdálkodni vagyunk kénytelenek. A járgányok gyorsulását, maximális sebességét és kormányozhatóságát igen erősen befolyásolhatjuk egy-egy jó befektetéssel, előrevetítve jövőbeni győzelmeink végeláthatatlan folyamatát. S ha már itt tartunk. Licencelt gépek tömkelegével indulhatunk az illegálisnak minősülő versenyekre, ezért is meglepő némileg az, hogy lehet törni a cuccokat elég rendesen.

Ha már itt tartunk lássuk milyen autókkal állhatunk csatasorba! SUVS / Trucks: Hummer H2, Mercedes G500; Exotics / Concept: Saleen SR, Lamborghini Murcielago; Sedans: Chrysler 300C, Volkswagen Phaeton; Bikes / Choppers (!): Ducati Monsters S4R, Aprilia Mille Factory, Hotmach Skully, El Diablo Soft Tails; Import: Nissan 350Z, Mitsubischi Lancher Evolution; Classic / Muscle: 1968 Pontiac GTO, 1964 Chevrolet Impala (mekkora rulez!). Amint látjátok a felhozatal nem gyenge, és akkor ez csak a töredéke volt a kocsiknak és – ismételten felhívom a figyelmet – motoroknak, melyek felett átvehetjük az irányítást a játékban.

A grafikától nem dobtam el az agyam. Olyan hi-res az egész, ennélfogva pedig túlzottan steril. A gépek fényezése továbbra is meglehetősen érdekes, minta a fejlesztők nem lettek volna tisztában a fény haladási irányának leprogramozásával. Az irányítás könnyen elsajátítható – még jó, arcade game-ről van szó –, viszont sérelmezem, hogy nem lehet d-paddal tolni a stuffot. Azzal lehetne igazán finoman venni a kanyarokat, no meg igazán jól driftelni. Lassulásnak nyomát sem találtam egyik verzióban sem, bár az is igaz, hogy a PS2-es kissé „meseszerűbb" a Dobozosnál. Fogjuk ezt a gép gyengébb hardverére és bátran mondhatjuk, hogy nem tévedtünk sokat.

A címben rejlő Dub utótag először kissé megijesztett, de szerencsére a soundtrack zömét kitevő, címadó zenei stílusirányzat mellett szép számmal található a más zenékhez szokott gamer is az ínyére valót. A kocsik motorhangjai lehetnének egy árnyalatnyival morcosabbak is, valamennyit talán dobna az amúgy egyáltalán nem rossz hangulaton. Asszem' minden lényeges ismérvvel tisztában vagyunk, ellenőrizhetjük is a számlaegyenlegünket. Bármelyik verziót is szerzitek be biztosak lehettek benne, hogy ha nem is jelent önálló alternatívát az említett nagyágyúk mellett, de mindenképpen érdemes számításba venni, mert nagyon össze van pattintva!

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Azt hiszem a címben szereplő DUB most nem kifejezetten a zenei betétekre vonatkozik, hanem arra, hogy Rockstarék ezt a verziót az amerikai DUB magazinnal karöltve készítették el. A DUB egy olyan tipikus autós-tuningolós-nagyfelnis-nullára ültetős-veretős lifestyle magazin. Itt a webcímük: http://www.dubpublishing.com/

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

ROCKSTAR GAMES / ROCKSTAR SAN DIEGO

PS2, XBOX, PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó
PS2	1-2 Játékos, 8 online, dpl II memóriakártya 8mb (48KB) analóg irányító (dual shock) billentyűzet
XBOX	1-2 Játékos 8 online, system link, headset dd 5.1, xbox live, 1 mentés 62 blokk

✔ kibővült játékmódok, egymás ellen játszva üt
× lehetne szebb is

XBOX PS2
7.5 pont







Az idők folyamán ATV-s játékból (ATV Offroad Fury 1-2-3, ATV Quad Power Racing 1-2; hogy csak az ismertebbeket említsem), és MX game-ekből (MX Superfly, MX 2002) is épp elég jelent már meg ahhoz, hogy akiket egy kicsit is érdekel a téma, azok kedvükre csipegethessenek a korongokból. Mivel a leginkább sikeres ATV Offroad sorozat első két részét, és a szintén szép köröket befutott MX Unleashedet is ugyanazok a cégek fejlesztették és adtak ki (a Rainbow Studio az alkotó, a THQ pedig a kiadó szerepét vállalta magára), csak idő kérdése volt, hogy valaki előhozakodjon a nagy ötlettel: egy hibrid játékkal, amiben végre kipróbálhatjuk, mire menne egy crossmotor egy quad ellen és fordítva. Így születhetett meg a fantáziadús **MX vs. ATV Uneashed**. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy az ATV és az MX játékok is leginkább csak az Egyesült Államokban örvendenek igazán népszerűségnek, és kis hazánkban egyelőre még – bár egyre több quaddal döngető figurát látni Budapest utcáin is – csak egy szűkös réteg rajong, játszik, szórakozik csak ezekkel a játékokkal. Na, persze nem lenne az 576 Konzol az 576 Konzol, ha nem tájékoztatnánk őket is a témába vágó, épp aktuális megjelenésekről. (Érdekességként: idő közben megjelent már az ATV Offroad Fury harmadik része is.)

Rögtön a teszt elején konkretizáljuk, hogy a game multiplatform (legalábbis hozzánk mind a PS2-es, mind pedig az Xbox-os változat megérkezett), ebből adódóan mindkét gépen kompromisszumok tömkelegével találkozunk majd. Míg a PS2-es változat kicsit csúnyácskább a Xbox-osnál (darabosabb a grafika, néha nagy ritkán hajlamos a szaggatásra), addig az X-es verzió fikarcnyit sem használja ki a gépben rejlő lehetőségeket: bár szemmel láthatóan szebbben néz ki a konkurens cég játékállomására portolt változatnál, azért lenne még hova fejlődni dobozon is. A grafika talán itt is csak a jó színvonalat üti meg (de azt legalább nem csak épphogy), és egynémely kódolási hiányosságra, hibára itt is felfigyelhetünk: egy-egy nagyobb ugratásnál mintha bepixelesednének a keréknyomok a talajon. Máshol pedig a terep textúráit igazgatja a gép menet közben, ez kicsit olyan pop-up szerű effektus, csak nem a horizonton láthatóak, hanem szintén a talajon kaphatják el az éles szemű játékosok.

Kár lenne azért azt hinnünk, hogy a játék csúnya, vagy bűn rossz, köszönhetően a kismillió pályának rengetegféle természetes, szabadtéri, vagy stadionbéli pályán szakíthatjuk a talajt. Természetéből adódóan ugyan nincs szükség hatalmas kiterjedésű pályák lemodellezésére, főleg a stadionok esetében, azért egynémely helyszín (leginkább a szabadtériek) igencsak impozáns méretűek, és nagyságuktól függően a pályák nyomvonalai is kellőképpen bonyolódnak, ami csak jót tesz a játék szavatosságának és nehézségének, mert a kezdéskor nyitva álló szintek bizony elég egyszerűek. (Egyébként, akinek nincs kedve szenvedni és végigverni a megszámlálhatatlanul sok versenyt, ami ahhoz kell, hogy minden egyes opciót járgány és pálya megnyíljon, annak ajánlom a beállítások között található cheat beírási lehetőséget, ahol a TOOLAZY bepötyögése után MINDEN megnyílik.)

A játék zenei anyaga igen sokrétű: a mostanság neo punknak csúfolt riffelgetésen keresztül a Black Eyed Peas-ig minden megtalálható a korongon, a különböző járművek hangjai élethűnek hatnak, kifogásolható dolgot – én, laikus füllel nem találtam a program hangjában.

A játék irányítása inkább az árkád stílus felé húz, mintsem az életszerű szimuláció irányába: játékos barát megoldás ez, még akkor is, ha sokszor lesz olyan érzése az embernek, hogy azért a való életben, egynémely dolgot ilyen egyszerűen ennyire egyértelműen könnyen bizony sehogy, vagy csak nagy rutinnal lehetne megoldani. Az eltérő járgányok persze némileg eltérő irányítási hangolást kaptak, kicsit másképp irányítjuk majd a crossmotorokat és megint másképp az All Terran Vehicle-öket, hogy a bonuszként behozható járgányokról már ne is beszéljünk. Két érdekességet azért megemlítenék: az egyik, hogy elég érdekesen lett megoldva a játékban a tolatás, nincs külön gomb rá, mint mondjuk a GT sorozatban, és nem is elég ha csak szimplán a féket nyomjuk: egyszerre kell nyomva tartani a féket és a gázt IS, ahhoz, hogy elinduljon hátrafelé a járgány. A másik a menet közben is szabadon változtatható, forgatható kameranézetek. Magyarul, ha nekünk az tetszik, akár az irányított benzinzabáló elejéhez is állíthatjuk az operatőrt, és „vakon", háttal a pályának száguldozhatunk, de mégis menetiránnyal megegyezően…

Minden hiányossága ellenére azonban (és nincs neki sok, csak egy osztállyal jobb grafikus motor kellene alá – fúj-fúj sprite nézők!) a játék tartalma mindenképen megérdemli a kiváló értékelést. Elképesztő mennyiségű változatos pálya és versenytípus kapott helyet a játékban, és ezeket a versenyeket kedvünk szerint kalibrálhatjuk be: nincsenek kategória szabályok, legyen szó bármilyen járműről (ATV, MX, és a behozható homokfutók, nagykerekű Monster Truckok, helikopterek (!), vagy akár golfautó (!)), azok versenyezhetnek egymás ellen! A versenytípusokról már nincs helyem megemlékezni (különféle bajnokságok, szabályok szerint vannak csoportosítva, van freestyle, hegyi, stb.), mint ahogy az eszméletlen sokféle járműről sem – higgyetek nekem, a lehetőségekhez képest, igen széles a választék.

Az MX vs ATV tehát nem csak egyesíttette a két játék jó tulajdonságait, de tartalmilag még meg is fejelte azt, ami jelen pillanatban így a kategóriájában (de csak ott – nehogy más versenyjátékokkal kezdjétek el hasonlítgatni!) a dobogó magasabb fokára emelte. Ha szereted ezt a stílust, mindenképp beszerzendő!

Pistachio



MARTIN BELESZÓL!

Jó lenne egyszer egy árkon-bokron, erdőn-mező át száguldozós, quados játék, ahol lehetne belemenni a nagyvilágba…

MX VS. ATV UNLEASHED

THQ / RAINBOW STUDIOS

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1-2 Játékos, 6 online memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock) headset
XBOX	1-2 Játékos, 6 online, headset, system link

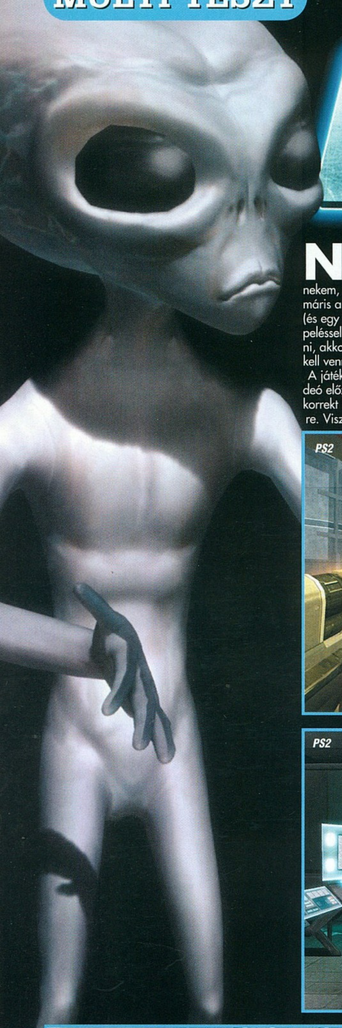
✓ jól egyesíti a két elöd pozitívumait, és még meg is fejelték a tartalommal
× grafikailag még fejlődhetne; ez is, (mint sok játék) csak egy bizonyos rétegnek szól

XBOX PS2

8 pont

ÉLJENEK AZ ALIENEK!

AREA-51



Na tessék! Csak siránkoznom kellett egy kicsit Martin atyának, hogy megint milyen ócska szemeteket adott tesztelésre nekem, és a jó stuffokat a többiek kapták, erre máris a kezembe nyomott egy 51-es körzetet (és egy Xbox-ot is, hogy erősödjek a hazacipeléssel – ha nem akarok izomszakadást kapni, akkor félretéve az véleményemet tényleg kell vennem egy ilyet otthonra).

A játékot ugyan nem ismertem, csak pár videó előzetest láttam belőle, de azok egy elég korrekt kis gémet mutattak be így első ránézésre. Viszont érdekelt nagyon a játékmenet, mivel az 51-es körzetről elég sokat olvastam és hallottam különféle konspirációs elméletek kapcsán, és meg vagyok róla győződve, hogy az amcsik lepaktáltak az idegenek néven ismert egyik földönkívüli csoporttal. Sőt, mivel valószínűleg engem elraboltak kisgyerek koromban, amit elég fura álmaim alapján gondolok, így személyes bosszúként akartam a kis szürke gennyládákat kiirtani, legalább ilyen virtuális szinten. Nem kell ugyanis egyből magasabb rendűnek gondolni egy technikailag fejlettebb népet, mivel a kettőnek nem sok köze van egymáshoz, sőt, olvastam bizonyos tanulmányokat ara nézve, hogy minél fejlettebb egy civilizáció, annál kegyetlenebb. Szóval, ha egy ilyen szürke vacak jelenik meg éjjel a szobátokban, nyugodtan törjétek ki azt a vékony nyakát.



Na, de foglalkozzunk inkább a játékkal, ami rögtön két érdekességet is felmutat, mégpedig a szinkronok terén. Ugyanis a pozitív főhős hangja nem más, mint az X aktás David Duchovny, a jól ismert Mulder ügynök! Ennél jobb választás egy idegenek ellen harcoló és adatokat gyűjtögető poligonfickó megszólaltatására nem igen lehet. A negatív főgonoszt pedig az elég vegyes érzelmeket kiváltó Marilyn Manson hanghullámai szinkronizálják, aki az ezt bemutató extra videóban nem is néz ki olyan borzalmasan, ahogy azt tőle megszokhattuk.



Az Area 51 története nem túl bonyolult, sőt, szinte semmi újdonságot nem fogunk benne találni. Adva van egy idegen technológiával és biológiai cuccokkal kísérletezgető, föld alatt megbúvó létesítmény, ahol a dolgok elszabadulnak pár kreatúra és egy jó kis alienvírus segítségeképpen, és természetesen az első mentőcsapatot simán likvidálja egy szörny. Így a mi egységünk lesz az, akit beküldenek utánuk, hogy tegyünk rendet, gyűjtsünk adatokat, és játsszuk végig az olyan 16 óra elfoglaltságot nyújtó first person shootert. Ez szerintem nem fog gondot okozni senkinek, mert a játék igen jó lett, ami azzal jár, hogy igen nehéz felállni mellőle. Sőt, ha letudtuk a küldetéseket, akkor osztott képernyős vagy internetes módban multizhatunk a haverokkal, headset támogatással, bár sajnos ez nem erőssége a körzetnek, mivel ebben bőven nem éri el pl. a Timesplitters 3 szintjét. Nem baj, a single playert megtestesítő Ethan Cole szemébe bújva a képernyőn keresztül azért szép és kellemes elfoglaltságunk lesz. Szerencsére a készítők nem nézik hülyének a játékost, tehát nem kell átvergődnünk valami bolondoknak is egyértelmű és hosszadalmas betanítgatáson, csupán egy kis lőgyakorlat vár ránk, hogy jól be tudjuk lőni az analóg karok érzékenységét. Ezt is az Options-on belül lehet állítgatni a kötelezően kreált profilunkban, de a beállítás játék közben is elérhető, és én le is vettem a fordulás csúszkáját olyan egy harmadra, mert az alap, közepes értéknél elég gyakran fordultam túl a kiszemelt célpontomon, és kapkodásba ment át a játékmenet.

A lövöldözésen kívül közelharcolni is tudunk, ha valahogy kifogytunk a lőszerből vagy nem volt időnk betárazni és túl közel jött pár monster. A fegyvereink a szokásosak, pisztoly, gépfegyver, puska, mesterlövész eszköz, gránátok, sőt, ha maximális lőszert vettünk fel a másingánhoz vagy a sotgánhoz, akkor Cole duplán kapja meg azt, és a két tár kifogyásáig kétszeres tűzerővel onthatja ki a rút férgek zöld testnedveit. A döglött alienek sajnálatosan eltűnnek egy idő után, ahogy azt általában megszokhattuk, csakhogy itt nagyon ügyesen gyártottak hozzá egy ideológiát a történeten belül, amivel már ez az eltűnősdi nem is oly feltűnő(sdi). Apró dolog talán, de a hangulat ilyen kis apróságokból is épülgethet, mint valami lego játékélmény. Az irányításban is van egy ilyen kis plusz építőkocka, mégpedig a sarok mögül kilesés és ilyen módon védett fedezék mögüli harcolgatás, ami igen jól jön néha, mivel a game elég sok csatát tartalmaz. Akadnak kifejezetten tö-





megmészárlásra emlékeztető részek is benne, bár a leméászárolandó alienek egyáltalán nem védtelenek. Karmokkal meg fogakkal támadnak az egységünkre, de vannak fegyverrel rendelkező átalakult őrök is szép számmal, sőt, valakiknek nem érdeke, hogy mi túléljük az akciót a tudományos kutatók csoportjával együtt, és elég aktívan küldenek ránk valamiféle elit csapatokat. A legjobb mégis az, amikor szörnyedvények hada tör ellenünk, és az ember csak aggódva nézi a lövedék számlálóját, hogy vajon mikor fogy ki az utolsó tár a gépfegyverből. Ez kezdetben még nem tűnik veszélyesnek, hiszen ott van velünk három társunk, illetve más baráti egységekkel is találkozhatunk a történet folyamán, és ezen gépi játékosok is elég hatékonyan kapcsolódnak be az irtásba. Persze nem viszik túlzásba a dolgot, ami igen okos elgondolás, hiszen akkor egyes lusta játékosok gyáván meghúzódnának a háttérben, és velük végeztetnék el a nehéz munkát. Ez a csapat dolog egyébiránt igen nagyot dob a hangulaton is, mert így van élet a játékban, nem csak egyedül tekergünk mindenféle kihalt folyosókon. A hangoknak is nagy szerepük van ebben, mert a többiek szinte állandóan beszélnek, csatában pedig ordibálva lövöldöznek, ténylegesen ott érezzük magunkat velük.

A környezet is elég változatos, de ezt úgy sikerült elérniük, hogy egész végig megmaradt ugyanaz a koncepció, hiszen egy zárt, föld alatti bázison kavarunk, de mégsem találkozunk például ötlettelenül ismétlődő folyosókkal és egyéb olyan erőltetett pályatervezéssel, ami zöld szemeikkel közelednek felénk, de elég egy gombnyomás, és fegyverünk beépített lámpája működésbe lépve megvilágítja a környezetet előttünk. Ez is profi módon lett kivitelezve, mert újratöltés közben mozog a fény is, ahogy kell. Kis érdekesség, hogy ugyan a többieknek is világít ez a lámpa, de csak a miénk csinál valóban világosságot, feltételezem, a következő generációs konzolokon már lesz elég erő a több valós fényforrás kezeléséhez. Az erőről jut eszembe, hogy nagyon ritkán és finoman ugyan, de a PS2 verzió hajlamos némi belassulásra, amit az X-es változatnál nem tapasztaltam, de minden másban teljesen megegyezik a két gépen a game. Ugyanolyanok a textúrák, a védőruhánk és a sisak üveg is egyformán szépen csillan meg, egyes fém felületekkel együtt, és mindkét gépen rendes árnyéka van az embereknek. Az egyetlen kis különbség abban van, hogy mintha a Sony gépen a látvány finomabb, lágyabb lenne, míg a dobozon élesebben elkülönülnek egymástól a világos és sötét helyek, viszont itt az Options-ben lehetőségünk adódik a világosságot (brightness) szabályozni.

Na, de még egy kicsit visszakanyarodnék a játék magvához, ami köztudottan nem a grafika, hanem a feeling, a gamék lelke. Szóval, nem akarom lelőni a történeti részeket, de főhősünknek alkalma nyílik majd szörnyedvénnyé átváltozni, és az ehhez szükséges mutációs géneket emberként egyes pirosan gőzölgő hullákból tölti fel, vagy szörnyként a lecsapdosott alienekből nyeri ki direkt módon. Alienként tudunk jó nagyot ütni, kissé más színben







lassan de biztosan unalomba fullasztja a foteljában elalvó játékost. És ezt nem csak a látvány teszi, hanem a már emlegetett apró kis dolgok. Például nagyon sok helyen dinamikus fényforrásokat láthatunk, tüzeket, elektromos vezetékek szikrázásait vagy profi módon kivitelezett, forgó fénypászmás szirénalámpákat. Talán ehhez tartozik még az ugyancsak valódinak ható árnyék egyes helyeken, ahol plafonról lelógó lámpák himbálóznak, és védőrácsaik mintázata is velük mozog a padlón és a tárgyakon. Az árnyékról jut az eszembe, hogy a kezdésnél egy hely le volt zárva, egy katona őrizte a barikádot, a háttérben pedig szilueltként két tanácstalan doki nézett egy ágyon fekvő, jajgató és vergődő szerencsétlent. Lövöldözés közben palackok törnek, hordók és dobozok dőlnek fel, és a falakban is szépen megmaradnak a golyónyomok, a falhoz közel álló lények összevérzik a környezetüket ha beléjük lövünk, de vérrel díszítésként is találkozunk majdnem mindenhol. Fegyverünk célkeresőjében pedig a tájat látni kicsiben, ami bár csak díszítés, vagyis használhatatlan, de jól néz ki. A távcsöves puska persze más, ott valódi, két lépésben nagyítható képet kapunk

Az idegenek, illetve a mutálódott emberek sötétben elég félelmetesek, ahogyan a világító

MARTIN BELESZÓL!

Állat game, és amiről Dzsoniboy nem beszélt, hogy komoly netes multija is van!

látjuk a világot, ellenségeinkre pedig bélféreg szerű parazitákat, tűzgolyót és egyebeket is eregethetünk, ám ezek a mutagént fogyasztják eléggé, ami amolyan második életerő csíkunk lesz, viszont ha lenullázódik nem a halál jön, csak visszaváltunk emberi külsőre. Ez az alienesdi kissé megdobja a nem túlbonyolított történetet, de hát egy FPS-be nem is nagyon kell Final Fantasy színtű, mély értelmű, filozófiai háttér.

Az Area 51 tehát meglepően jó játék, pedig nem is kapott akkora hírverést, mint pár öcsább stuff. Nagyszerűen kezelhető, élvezetes, tele van apró meglepetéssel, bonuszként különféle tárgyakat és infókat szkennelhetünk be erre alkalmas eszközünkkel, nagyon szépen néz ki, és viszonylag hosszú időt el lehet vele tölteni a végigjátszáshoz. Külön dicséretet érdemel a teljesen jó rongybaba fizika, amitől a meglőtt egyedek megtántorod-





nak, halálukkor pedig élethűen rogynak össze. A körzet hátrányaként a már említett visszafogott multi mellett talán azt róhatnám még fel, hogy túl könnyűre sikerült, és a gyógyítást jelentő zöldes fecskendőket is lépten nyomon megtalálni. Szóval, egy picit több kihívás még belefért volna, vagy az, hogy kezdéskor ne csak a normal legyen a választható szint az easy mellett, hanem hardon is lehessen nyomulni.

Nekem olyan fura érzésem volt gyakorta, hogy egy lebutított Half-Life 2-vel játszom, de Resident Evil deja-vu is akadt párszor. Nem baj, a játék abszolút megéri a pénzét, pláne, ha FPS rajongó az ember. Vagy csak utálja az ufókat...

Dzson Duchovny

AREA 51

MIDWAY

PS2, XBOX

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2	1-2 Játékos, 16 online, dpl II, headset memóriakártya 8mb (163KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos, 16 online, dd 5.1, headset

✔ alienek, titkok, élvezetes és játszható, szuper!
× egy picivel lehetne nehezebb!

XBOX PS2
8 pont

GOD OF WAR™



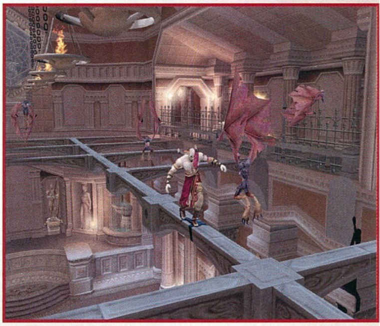


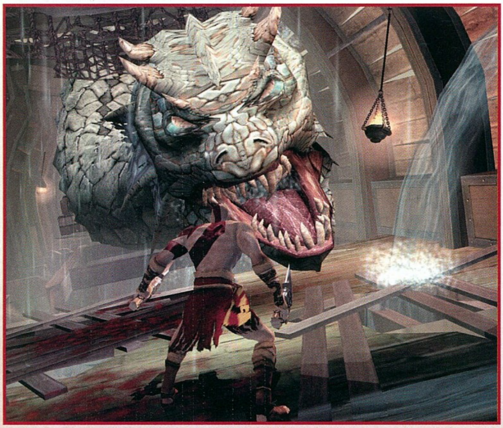


Kratos már gyerekkorában sem volt könnyű eset. Nem elég, hogy 10 kilósan, jóval a 9 hónapos ciklus előtt jött világra, de már az ajkait elhagyó első szó is a csata volt. Felcseperedése a spártai életkörülményekhez igazodó, kemény és küzdelmekkel teli kaland volt. Bár késsel-villával pubertáskoráig sem tudott étkezni, 4 évesen már olyan játszi könnyedséggel szívta ki az útjába akadó gazfickók artériarendszeréből a hűsítő nedűt, mint más az extravagáns csemegét az osztriga páncéljából. A harci képességek kibontakozására szakosodott nevelő intézmények fiktív iskolapadjait elhagyva az immáron felcseperedett, születésétől fogva kopasz titán a seregbe belépve soha nem látott gyorsasággal járta végig a szamárlétrát, míg végül eljutott a hierarchia csúcsára, a több ezer személyt számláló csapatok vezéreinek körébe. Kratos a vérfürdő és a brutális mészárlás minden percét élvezte, az összes útjába álló ellenséges katonát ízekre szedte, de az asszonnyal nem tudott dűlőre jutni otthon. Egy tragikus esemény folytán mind gyermekét, mind szeretett nejét elveszítette, így logikus volt a legközelebbi szikláról való leugrás, életének kioltása – ezek után (?) vette kezdetét az igazi szenvedése, melyet immáron testközelből szemlélhet a dalnoki lantot letévő krtikus.

TIMELINE

A gyilkolós/kaszabolós játékstílus egyidős az informatika szórakoztatás céljából kifejlesztett torzszülöttjeivel. Már a hősidőkben is bombasikernek bizonyultak a mai szemmel kínosan egyszerű képlettel operáló klasszikusok. „A" hős megindul „B" gonosz felé, hogy az útjába kerülő millió „C" szörnyen átverekedve magát és „D" országon átvágva eljusson a beteljesüléshez. A szisztéma szinte minden környezetben jól működik, legyen szó 2D-s vagy 3D-s megjelenítésről, fantasy vagy sci-fi témáról. Később természetesen a koncepciós evolúció szele ezt a főágat is felfrissítette s olyan alfajokat kreált, mint a számtalan logikai feladvánnyal operáló Prince of Persia vagy épp a Playstation 2 hajnalán feltűnt új titán, a Devil May Cry. 2005 áprilisát írunk, túl vagyunk két újkori PoP epizódon, így nem csoda, ha lassan de biztosan megindul a klónáradat. Sajnos a Warrior Withinnek nem sikerült az, ami a széria többi tagjának igen: megtalálni a helyes egyensúlyt a harc és a gondolkodást igénylő puzzle agymenések között – a God of War viszont maradéktalanul teljesíti ezt a feladatot. Minden hiba nélkül ötvözi a korrektül megírt, mitologikus témába ágyazott történetet az intenzív harcokkal és az agymunkát igénylő akadályokkal.





Főhősünk Kratos, a spártai harcos, aki a játék kezdetén az istenek ajándékaként véget vethet életének. Utoljára talán a Shadow of Memories indított a központi karakter halálá-

val, de az itt betöltött szerepe gyökeresen eltér. Míg Eike a lelkének távozását okozó esemény megismerése céljából hagyta hátra porhüvelyét, addig kopasz héroszunk élete értelmének és feladata teljesítésének adományaként, mintegy a saga végkifejleteként veti le magát a mélybe. A cselekményt így flashbackek formájában, visszaemlékezésként éljük át, remek képet kapva szereplőnk lelkivilágáról, morális kérdéseket felvető akcióinak következményeiről, valamint az emberi mivoltának elfonnyadásáról. Ha úgy hozza a sors, egy pillanatra sem hőköl meg egy-egy áldozat meghozásán, mely némely esetben ártatlanok legyilkolását jelenti.

A kaszabolás soha sem volt még ilyen élvezetes. A Kratos testére erősített káoszkardok már alapból három különböző támadási módot kínálnak, ez a későbbiek során drasztikusan növekedni fog a begyűjthető vörös orbok beváltásával és az isteni adományok elfogadásával. Az upgrade rendszer számos modifikációt rejt magában, így könnyen és gyorsan tuningolhatók a változatos képességek. Zeus távoli ellenfelek kiiktatására remekül megfelelő villámokat kínál, Héra a kővé változtatás rejtélyét fedi fel, míg Artemisz egy mindent ütő, varázslatos kisugárzással rendelkező új fegyvert ad az egyre erősödő ellenfelek eltüntetéséhez. Erre nagy szükség lesz a későbbiek során, a morcos lények rendkívül változatos skálán mozognak. A remek táptalajt biztosító görög mitológia összes fontosabb kreatúrája feltűnik majd a kaland során. Az alvilág lángjai által korbácsolt egykori páncélos harcosok mellett minotauruszok, élőholtak, szirének, hidrák, kentaurok, óriások, küklopszok ragadnak kardot. Általában csoportosan, akár kéttucatnyian támadnak, de relatíve könnyen lecsaphatók – az igazi ínyencséget a sajnálatos módon csak pár alkalommal bedobott bossfightok jelentik. Már a hidrával való első találkozás is emlékezetes, a tengeri szörnyeteg több méter magas, később pedig monumentálisabb pokolfajzatok gondoskodnak arról, hogy az akció egy pillanatra se akadjon meg. Leölésük eltérő taktikát, stratégiázást igényel, így beletelik egy kis időbe, míg az ember kitapasztalja támadási fázisaikat és kidolgozza a megfelelő ellenszert. Legnagyobb sajnálatomra az amúgy hihetetlenül élvezetes főellenfelek alig pár alkalommal, a főszálon tágas szünetekkel elszórva tűnnek fel, pedig az ember gyomra még elbírna pár keményebb rosszcsontot.







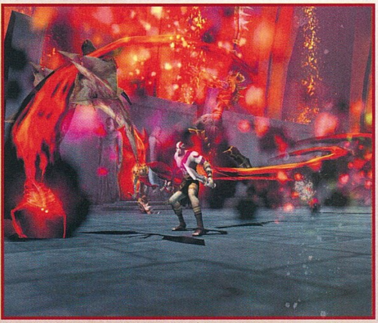


Kárpótlást a temérdek logikai feladvány jelenthet. A változatosság ez esetben is biztosított, kezdetben csak szobrok és berendezési tárgyak tologatása, kapcsolók és karok állítgatása állja Kratos útját, később már összetettebb, olykor időre menő feladatok késztetik kontroller-törésre és a magyar nyelv mélységeit adó káromkodások aktív használatára a játékost. A legemlékezetesebb kihívást a Kronos hátán lévő komplexum rejti magában. Sziklába vájt hatalmas, több, különállóan mozgatható gyűrűkre osztott terem, az említett alap puzzle-k tömkelegével és egy Indiana Jones-t üldöző hatalmas golyóbis leszármazottjával tálalva. A végcélhoz közeledve a felnőtt korosztálynak ajánlott produktum feltárja szépségeit. A literszámra folyó, mindenfelé spriccelő vér, a szakadó végtagok és a félbevágott testrészek mind-mind hozzájárulnak az egyedi atmoszféra tökéletesre csiszolásához, nem beszélve a minijátékként felfogható mókákról. „Ágytorna" bájos meztelen hölgyekkel, vagy épp a Shenmue QTE-jére és a Resident Evil 4 hasonló metódusára kínosan emlékeztető, villámgyors reflexeket igénylő kegyelemdöfések megadása.

A 10-15 óra alatt kipörgethető főszál után a hasonszőrű programok többsége nem nyújt kihívást, nincs motiváció az újbóli végig vitelhez. A God of War bizony itt is bizonyít, DVD filmeket megszégyenítő mennyiségű extra láncolja további órákra a TV képernyők elé a büszke harcosokat. A werkfilmek és trailerek mellett speciális, előre meghatározott céllal rendelkező játékmódok adnak munkát Kratos fegyvereinek. Izgalmas és a környezethez jól illeszkedő ráadások ezek, megfelelő nehézségi szinttel adagolva.

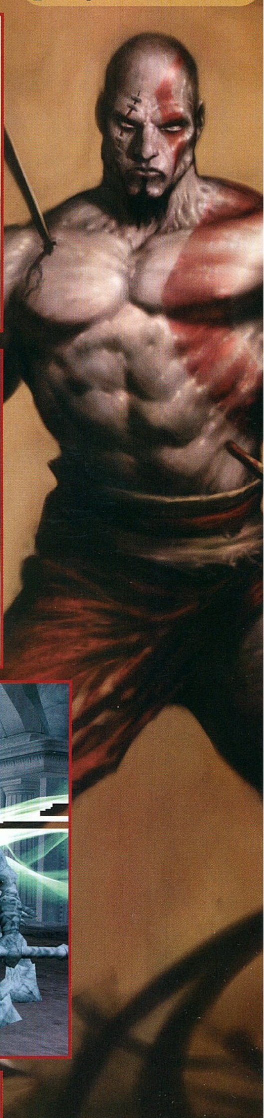
AMFITEÁTRUM

A jelenlegi konzolgeneráció már az utolsó köröket futja, technikai tudásuk maximumát mindhárom masina megmutatta, így nem meglepő, hogy a God of War ebből a szempontból is makulátlanul teljesít. A rögzített kameraállásnak és a relatíve egyszerű pályaszerkesztésnek hála a fekete ördögből sikerült az utolsó cseppnyi energiatartalékot is kisajtolni. A párját ritkító témaválasztásnak egy olyan meseszép világot felépítésében és megálmodásában segédkezett, ami misztikummal és varázslatos dolgokkal fűszerezett pulzusa mellett még mindig két körömmel kapaszkodik a realitás és a fantáziavilág határmezsgyéjébe. A 10-15 órára rúgó játékidő a garantált szórakozás mellett olyan grafikai élményben részesíti a szerencséseket, amire stílusában legutóbb talán a Devil May Cry 3 volt képes. A teátrális kezdőhelyszín csupán a vizuális lavina kezdőlökése volt: szűk, nyomasztó és zárt helyek (Athén csatornarendszere például) éppúgy megtalálhatók, mint az elveszett lelkek homokviharok által korbácsolt sivataga, Athén szín-













pompás piacterei, vagy az Orákulum monumentális temploma. Kétség kívül tökéletes az összhatás, de az igazi pozitívum nem a textúrák és objektumok kidolgozottságában rejlik, hanem a méretekben. Szinte hihetetlen, de a történetnek helyet adó táj elszórt pontjai előforduló hatalmas építményeknek adnak otthont. Sajnos ezt nem adhatják át sem képek sem videók: *látni kell*. Látni kell Athén több méter magasra nyúló épületeit, a kapukat döngető Árészt, a több száz (!) méter magas istent, az Elveszett Lelkek sivatagában örök kárhozatra ítélt utolsó titánt, Kronoszt, aki egy egész hegyet (!) cipel a hátán, melynek mélyén ott lapul az emberi fajra bajt hozó Pandora szelencéje, az egyetlen fegyver, ami képes legyőzni a morcos kedvű földöntúli lényt. Nem csalás, nem ámítás: mindezt bődületesen stabil frame / secundum érték mellett, folyamatos, gyakorlatilag észlelhetetlen töltéssel.

Ilyen nívós vizualitásokhoz hasonló szinten mozgó zenei aláfestés szükséges, szerencsére ezen a téren sincs szégyenkezni valója a PoP és a DMC nyomdokain haladó mesterműnek. Bár az elkövető személye az ismeretlenség homályába vész, már az első percekben felcsendülő dallamok és a későbbi audio-orgiák is biztosítanak arról, hogy az úriember / hölgy jártas a művészet ezen ágában, valamint ismeri az összes fortélyt, ami egy tökéletes atmoszféra megalapozásához szükséges. Az operákat és kórusműveket idéző drabális és fülbemászó melódiák krémje a Mozart Requiemjére kísértetiesen emlékeztető, többnyire férfiak által énekelt, olykor félszáz főt hadrendbe állító alaptétel. Sajnos ennek tökéletességét sem lehet leírni szavakkal: a pátoszgépezet sem bírná szusszal, úgyhogy tessék elhinni, kirívóan hibátlan munka.

VÉGITÉLET

Bár igyekszem vasmarokkal osztályozni, az elmúlt hónapok során 10 vagy 9 pontot kapott játékok áradatát szemlélve azt kell, hogy mondjam, a God of War sajnos nem fér bele a skálázási rendszerbe. Az SCE remekműve olyan hihetetlen odafigyeléssel és művésziességgel lett összerakva, ami miatt az alsó sarokban trónoló értékelő box arab számjegyeire szánt hely kevésnek bizonyul. Gyakorlatilag hibátlan, utolérhetetlen atmoszférájú, minden porcikájában tökéletes, remek ötletekkel telepumpált produktummal állunk szemben, mely a jelenlegi konzolgeneráció koronaékszereinek büszkén csillogó gyémántja, platformtól függetlenül. EZ valóban egy olyan alkotás, amiről még évek múlva is beszélni fogunk. Most csak ámulunk.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Eszméletlen… Kötelező!





GOD OF WAR

SCEA / SCEE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ alles in allem
✕ kevés bossfight

10 pont

A LEGNAGYOBBAK

SEGA® CLASSICS COLLECTION™



Sega Classic



Golden Axe

Nincs is annál rosszabb, amikor valami jóra számítasz, és szinte hidegzuhanyként ér a meglepetés, hogy nem egészen azt kaptad, amit vártál. Velem is ez történt a **Sega Classic** tesztelése során.

Mikor megkaptam a játékot, a Főnök egyből felkeltette az érdeklődésemet iránta, hisz elmondta, hogy a lemezen a Sega egykor volt nagy klasszikusait találom, melyek a mára már elfeledett MegaDrive-os idők istenei voltak. Csak egy címet említett, méghozzá a Golden Axe-et, ami már önmagában elég lett volna az örömre. Boldogan vettem át a lemezt, de sajnos azt már szinte nem is hallottam, hogy hozzáteszi: a DVD-n található játékokon valamicskét változatattak az eredetihez képest, erre majd ügyeljek oda. Én azonban már nem figyeltem, hanem magamat láttam, amit elönt a retro élmény és az édes nosztalgia. Csak otthon értettem meg, hogy jobban kellett volna figyelnem és készülnöm, mert a Sega Classic nem nevezhető egy retro válogatásnak.

Akkor mi ez? Hirtelen magam sem tudom, mint ahogy a Sega sem tudta eldönteni, hogy minek szánja: retro kiadásnak vagy remake-nek. Egyiknek sem nevezhető, hanem valami groteszk keveréknek. Valószínű arról lehet szó, hogy a Sega ezeket a több mint 10 éves játékokat a régi grafikával nem merte kiadni, ezért ellátta őket egy új (több játék esetében 3D-s), és ezzel modernnek ható külsővel. Ráadásul egyéb változtatások is történtek, gondolok itt a történetre némely játék esetében. Mindezzel két probléma van. Az első, hogy a játékok többsége ezáltal elvesztette azt a hangulatát, amit régen nyújtott, így a nosztalgiázni vágyók csak fanyalogni fognak, teljesen jogosan, teszem hozzá rögtön. Aki viszont nem szereti a retrot az sem lesz elégedett, mert a grafika, bár tényleg kissé modernebb (szándékosan kerülöm a felújított szót), de még így is kb. a Sega Satrunos / PS1-es időket idézi. Érthetetlen, hogy ha már modernizálni akarták ezeket a programokat, miért nem tartották meg az eredeti rajzolt grafikát és mondjuk színezték ki azt, rajzfilmes hatásúvá téve ezáltal, sokkal hangulatosabb és jobban emészthető lett volna. Precedens is van rá, gondoljunk csak a Nintendo anno SNES-re is kiadott Mario válogatására, melyen NES-es játékok voltak feljavított grafikával. A Sega-nak el kellett volna döntenie, hogy mit akar. Egy ütős retro válogatást a régi MedaDrive rajongóknak, vagy egy rendesen felújított remake-et. Ez a köztes változat senki sem jó, és nem okoz örömet.

MARTIN BELESZÓL!

Meg mondjuk én sem venném,
de a Golden Axe szerintem baromi jól néz ki!

Pedig a lemezen nagyon nagy címek szerepelnek. A már említett Golden Axe-on kívül – mely a maga idején a legjobb haladós-verekedős anyag volt – szerepel az OutRun és a Monaco GP. Ez a két anyag a '80-as, '90-es évek két legjobb autós anyaga volt. Az OutRunt én MegaDrive-on nyomtam, de már '87-ben volt játéktermekben is, tehát tényleg egy ősi darab. De ha már autós játékokról esett szó, itt a fantasztikus Virtua Racing. Utóbbi az egyik legjobb MegaDrive-os autóverseny volt (szintén játéktermi átirat volt, később 32X-es és Saturnos verzióval), a grafikája még mai szemmel nézve is megállja a helyét. Az akciójátékok között itt van a legendás Space Harrier, ahol egy jetpackes fiúval kellett lövöldözni, illetve a kissé ismeretlenebb, ám maga idejében nagyszerű Alien Syndrome, melynek semmi köze az Alien filmsorozathoz. A logikai játékok között megtaláljuk a Columns-t, mely egy a Tetris-hez hasonlító okosság, csak itt színes köveket kell egymáshoz illeszteni. Felkerült még számomra két teljesen ismeretlen játék is, bár látva ezeket nem csoda, hogy ismeretlenek maradtak. Az egyik a Puzzle Action Tant R: Bonanza Bros, melyben például olyan feladatokat kell csinálni, mint a ceruzahegyezés. A másik egy lövöldözős stuff, a Fantasy Zone, érdekesen színes képi világgal. Utóbbi két játék teljesen felesleges lemeztöltő, a helyükre én mondjuk az After-Burner, vagy a Golden Axe későbbi részeit tettem volna, esetleg más nagy Sega címet, van még a ilyen a cég tarsolyában. Egyébként a GA a legjobb játék a lemezen, köszönhetően annak, hogy ketten is lehet nyomni, így azért jót lehet vele játszani, főleg mivel ma már nem jelennek meg haladós-verekedős anyagok.



Monaco GP

De mit is beszélek, hisz talán jobb is, hogy nem kerültek fel, hisz akkor azok is átalakításon estek volna át, ami inkább a hátrányukra vált ezeknek a játékoknak. Sajnos így full 3D-ben a Golden Axe már nem váltja ki azt az érzést, mint anno, inkább az motoszkál az ember fejében, hogy de szívesen játszanék inkább a régi változattal. De hozhatnám példának a Virtua Racinget is, mely talán az egyedüli játék, melynek kicsi jót tett a felújítás – bár lehet, hogy a Saturn, esetleg a játéktermi változat került fel a lemezre azért. Ezért aztán ez a játék hasonlít a legjobban korábbi önmagára, kicsit jobb felbontással, ám a képfrissítésre már nem figyeltek, mert a felsőbb kameraállásoknál a szemünk előtt villannak fel a tereptárgyak. Egy tipikus példája annak, hogy a Sega nem volt képes eldönteni, milyen irányba akarja elvinni ezt a válogatást. A Space Harrier és az OutRun is elég bután néz ki ezzel a grafikával, tényleg nem értem, hogy mit akart ezzel a Sega. Igazából nem is tudom, hogy ki az, aki leül ezekhez a stuffokhoz, és élvezettel fogja őket nyomni. Nem is értem a Segát, hogy miért nem inkább a Sonic-hoz hasonló módon adta ki ezeket a játékokat? Sokkal jobban jártak volna ők is, mi is. Erről eszembe is jutott, hogy semmi plusz tartalom sincs a lemezen, mint például a Sonic válogatás esetében, ott ugye megtalálhatóak voltak az eredeti kézikönyvek másolatai és még rengeteg videó és kép is. Itt semmit nem kapunk.

Fáj a szívem emiatt, de azt kell, hogy mondjam rosszul sült ez a próbálkozás, így csak azok szerezzék meg a programot, akik nagyon régen nem próbálták ki a fenti címeket, és már nagyon vágynak rá. Viszont vigyázzatok, mert nem teljesen ugyanaz lesz az élmény, mint amire elsőre számítanátok!

Veres Miki
veresmiki@576.hu

SEGA CLASSIC

SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

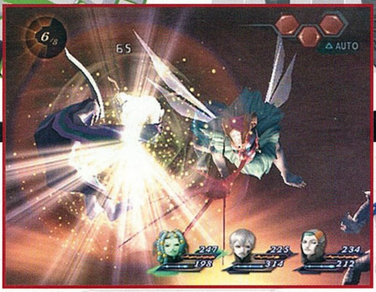
grafika:	siralmas
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (54KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ legendás játékok
× pocsékul megváltoztatva

5 pont







Nagyjából fél évvel ezelőtt teszteltem a Shin Megami Tensei sorozat akkor legújabbnak számító tagját, a Nocturne-t. Rögtön feltűnt a lemezen egy pár perces rövidke video, amely egy, a Nocturne-re grafikájára nagyon hasonlító programot mutatott be. Gondoltam biztos egy új része lesz a Shin Megami Tensei sorozatnak, bár a látottak alapján akkor még úgy tűnt, a megjelenésre várni kell, mert a kinézete még kissé kezdetleges volt. Nem is számítottam arra, hogy fél év alatt elkészítik a programozói. De a bravúr sikerült és az SMT rajongók elégedettek lehetnek, hisz épp, hogy végigvihették a Nocturne-t, már itt is egy újabb epizód, a **Digital Devil Saga**, mely méltó tagja a videojáték-történelem talán legbizarrabb RPG sorozatának. (Így tehát azok félelmek is alaptalannak bizonyultak, melyek a két játék egymáshoz közeli megjelenéséből fakadtak: teszem azt a DSD összecsapottabb lesz a megszokottnál.)

A sorozat bemutatását ezúttal mellőzném, mivel nagyjából már túlestünk rajta az előző rész kapcsán, azaz a 77-es számban. Csak annyit mondanék azok kedvéért, akik még nem hallottak róla, hogy ez egy teljesen egyedülálló sorozat, mind a sztorit, mind a képi világot illetően. Én nem is tudom, mihez lehetne igazán hasonlítani; egy teljesen egyedi játék, rengeteg horrorisztikus, de főleg misztikus thriller beütéssel – ilyenkor mindig el szoktam mondani, hogy nézzétek meg az oldalainkon az illusztrációkat, illetve a képeket – hát nem félelmetesen bizarr! Mindehhez hozzájön az átlagon fölüli nehézség és a még RPG szinten is rengeteg harc. Éppen ezért az átlag játékosok legtöbbje számára a sorozat emészthetetlen, így elismerésre méltó, hogy az *Atlus* folyamatosan adja ki az újabbnál újabb részeket. A hozzám hasonló ínyencek számára viszont az anyag maga lesz a Nirvána. :-)





A MANTRÁK ÉBREDÉSE

A SMT sorozat történetéről írni mindig nagy kihívás. Sokszor nem vagyok biztos abban, hogy én magam is mindent megértettem abból a sok mindenből, amit a játék során átélek, de ha mindez, azaz a „megértés" végül sikerül is, akkor is ott van az a nem elhanyagolható tényező, hogy a lényeges poénok ellövése nélkül, mégis értelmesen kell írnom a sztoriról. Reméljük ez most sikerül.

Egy nagyon érdekes, sötét és kietlen világba kalauzol el minket a Digital Devil Saga, melynek Junkyard a neve. A név rendkívül találó, hisz ez a szürke világ tényleg egy óriási szeméttelepre emlékeztet.

A Junkyard középpontja egy óriási templom, melynek Karma Temple a neve. Körülötte összesen hét kisebb-nagyobb település található, rajtuk hét különböző erejű törzzsel. Ezek a törzsek folytonos háborúban állnak egymással. Ami kissé különössé teszi ezt a háborút, az a *cél*. Ha ugyanis egyik fél győzelmet arat a másikon, akkor a jutalmát a Karma templomban nyerheti el, ami nem más, mint az örök boldogság, azaz a Nirvána elérése lenne. Ezért küzdenek tehát a törzsek, köztük a Digital Devil Saga főhősének, Serph-nek csapata, az Embryon is. Serph egyébként ennek a törzsnek a vezetője, így nem akárkiről van szó, tekintélye és szava óriási. Ami miatt groteszk ez a háború, hogy gyakorlatilag egyik fél sem tudja legyőzni a másikat, az erők kiegyenlítettek, és ha sikerülne is ez, akkor sincs pontos fogalmuk arról, mi is valójában az a Nirvana. A játék eseményei egy csatával kezdődnek, amit az Embryon vív egy másik törzzsel, a Vanguards-szal. Az összecsapás a megszokott mederben halad, amikor egyszer csak különös esemény

veszi kezdetét. Az égből egy fénynyaláb csap le, mely letelepszik, majd mindenkin áthatol. Ezután a résztvevőkkel megmagyarázhatatlan dolgok történnek. Vérengző fenevadakká (démonokká) – vagy ahogy a játék nevezi őket –, Mantrákká változnak, melyek segítségével gyakorlatilag az Embryon csapata felzabálja a Vangurads embereit, csak a törzsfő menekül meg. A vérengzésnek és a misztikus fénynek két nyoma marad. Mindenkinek a testén különös tetoválások keletkeznek, a fény helyén pedig egy ismeretlen meztelen lány marad, akit Serph-ék magukkal visznek.

Hamarosan kiderül, hogy mi történt. Az egész Junkyard lakosságát megszállta egy démoni erő, mely miatt az emberek át tudnak változni Mantrákká, ezt jelentik a tetoválások, melyek így minden junkyardi lakosságon jelen vannak. Minden lakó egy külön fajtájú Mantrává tud változni, mely óriási erőt biztosít gazdájának. Ami miatt ezt az erőt nem lehet kordában tartani, az két dolog. Egyrészt mindenkiben egyfajta vérszomjas éhség fejlődik ki, mely arra ösztökéli az embert, hogy megölje és megegye a többi Mantrát, és ez ellen nem lehet védekezni. Az éhségérzet egy idő után olyan erőssé válik az emberben, hogy automatikusan átváltozik, és nekitámad a hozzá legközelebb állóhoz, még ha az a barátja is!

A másik dolog a templom, melyben szintén egy új erő tűnt fel, aki a sokat mondó Angel névre hallgat – és aki mellesleg kiadja az utasítást, mely szerint törzsek közötti harcnak folytatódnia kell, a cél továbbra is a Nirvána. Aki a kakukktojás a küzdelemben, az a korábban talált lány, Sera. Ő ugyanis semmire nem emlékszik korábbi múltjából, azt sem tudja pontosan, mit keres itt, egy dologban azonban biztos: segíteni akar a többi emberen. Erre egy csodálatos speciális képessége is van, egész pontosan énekével le tudja csillapítani még az éhségében legvérengzőbbé vált Mantrát is.

Rá kell jönnünk tehát ezeknek a démoni erőknek, azaz a Mantráknak, de elsősorban Serának a titkára, hisz ha minden úgy marad, ahogy most van, akkor Junkyard lakói szép lassan felzabálják egymást, míg végül csak egy ember maradna életben.

VALLÁSI KOKTÉL

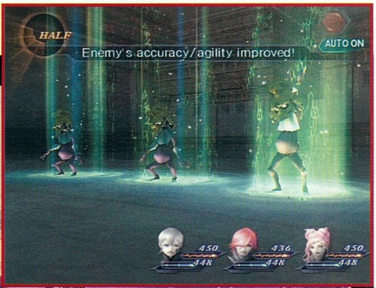
Ami talán ebből a rövidke ismertetésből is kitűnik: a DDS első pár órája kissé könnyebben emészthető, és jobban érthetőnek tűnik, mint a sorozat korábbi darabjai. Persze ez csak látszat, mert később a szálak megkeverednek, a program kuszább lesz, mint valaha. Gondoljatok csak bele ebbe az egész szürke, és meglehetősen apró világba, melyet egy templom „akarata" irányít. Az egész olyan szürreális. A cím is árulkodó, de peresze nem akarok senkit sem rá-, sem félrevezetni a történetet illetően: a lényeg, hogy a DDS hozza szokásos Shin Megamai Tensei színvonalat, mind a lenyűgözőség, mind az izgalom, mind a fordulatok kérdésében.

Bomba jó a játék jelkép- és fogalomrendszere is, talán az eddigi legtökéletesebb a sorozatban. Ha kicsit odafigyelsz és járatos vagy a keleti vallásokban, elsősorban a buddhizmusban és a hinduizmusban, akkor egy csomó dolog gyanús, vagy legalábbis árulkodó lehet. Itt minden névnek és jelképnek jelentősége van, még a falakon az ábráknak és festményeknek is. Csak néhány apró példa: a Karma Temple, melynek nevéből ugye most a *karma* a lényeges, a hinduizmusban az életünk során szerzett erények forrása, mely a következő életünkre van hatással, mert hát ugye mégsem mindegy, hogy következő életünkben milyen formában születünk újjá. Leegyszerűsítve: ha jót cselekszünk, jobb társadalmi rangban születhetünk meg, ha viszont gonoszak vagyunk és erénytelenek, akkor meglehet, hogy ganajtúró bogárként végezzük – ami mondjuk nem gáz, ha épp az ókori Egyiptomban születünk meg, de ezt most hagyjuk –, mindezeket dönti el a karma, úgyhogy lehet próbálkozni! Így már érdekes megvilágításba kerül, hogy a játékban Karma Temple-ön keresztül juthatunk el a Nirvánába. Abba a Nirvánába, mely a valóságban a buddhizmus végcélja. Eljutni úgy tudunk ebbe az állapotba (mert valójában ez egy állapot, nem pedig egy hely), ha megszüntetjük az életben a szenvedést, amit pedig a vágyakról történő lemondással lehet elérni. Ha ezt szisztematikusan alkalmazzuk a reinkarnálódásaink folyamán, akkor elérhető a teljes megsemmisülés, azaz a Nirvána állapota. Gondolkodjatok akkor el ennek fényében azon, hogy miért is nevezhetik Nirvánának a történetben a törzsek által elérendő célt?

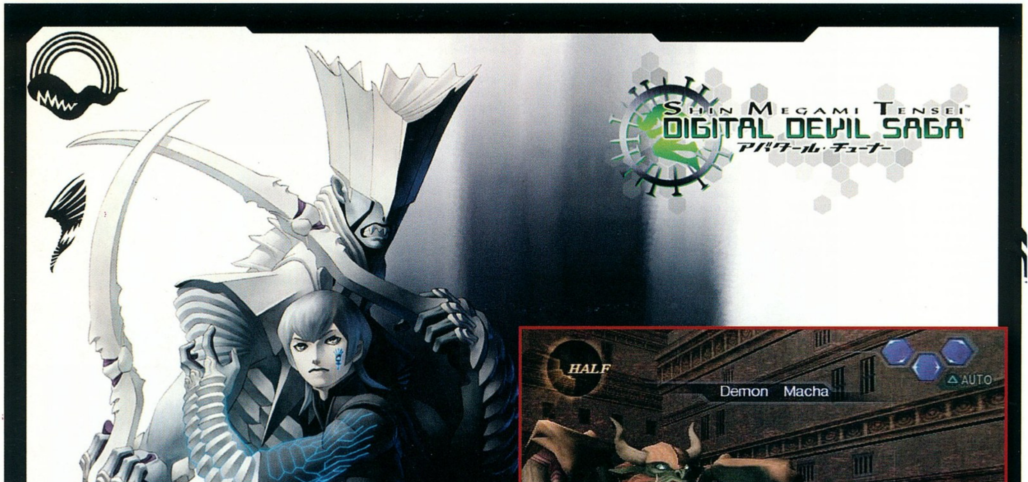
Ugyancsak érdekes a főhős, Serph Mantrájának neve, azaz Varna, mely Indiában az egyes társadalmi osztályok neve (szó szerint bőrszín), itt Európában mi ezt tévesen kasztrendszernek mondjuk, helyesen azonban varnarendszer a neve. Talán nem érdektelen a Mantra neve sem,















KÜZDELMEK

Ami a DDS harci és fejlesztési rendszerét illeti, a játék nem árul zsákbamacskát. Ugyanazon a jól kitaposott ösvényen halad, mint elődjei, abban is főleg a Nocturne-t követi. Továbbra is körönként megy tehát a csihi-puhi, ám ezúttal embereink átváltoznak Mantrává és úgy harcolnak. Történhet olyan is, hogy az átváltozás nem rögtön következik be. Ez rendszerint akkor fordul elő, ha meglepnek minket (Ambush). Ilyenkor azonnal át kell változni, mert emberi formában szinte esélytelenek vagyunk a szörnyek ellen. Mantráinknak természetesen sok-sok varázslat és speciális támadás kifejleszthető, főleg a szintlépések alkalmával. A kifejlesztett dolgokat a menüben a Skill pont alatt nézhetjük meg, és a Set résznél állíthatjuk be. A főhősnek, Serph-nek ilyenkor még három pontot el is oszthatunk a különböző tulajdonságai között. Fontos a Combo is, mely varázslatok kifejlődésénél szokott megjelenni, természetesen speckóinkat és ezzel embereinket kombinálhatjuk vele. Lényeges a Mantrák fejlesztése, melyet rendszerint a mentőhelyeknél lehet elvégezni, ott vehetünk nekik újabb dolgokat.

Összességében a harci és fejlesztési rész nem sokat változott az előzőekhez képest, ami nem baj, mert eddig is jó volt minden. A labirintusokban – van belőlük pár száz megint – most is van térkép (Háromszög) és természetesen ez alkalommal is órákig tarthat a méretesebb darabok bejárása. A nehézségre sem lehet panasz, ebben is a SMT színvonala érződik, azaz még a tapasztalt RPG-seknek is nagy kihívást jelenthet a játék néha annyira szivatós tud lenni, de ez kell, mert ez is a sorozat védjegye.

mely a hinduizmusban a különféle szertartásokon elkántált, meghatározott formulákat jelent. Nem is sorolom tovább ezeket a dolgokat, mivel az igazság az, hogy még hosszú oldalakon lehetne hozni a példákat, mert minden névnek van valami jelentősége. Ha megszeretitek a játékot és utána akartok nézni ezeknek a dolgoknak, akkor érdemes belenézni *Helmuth von Glasenapp: Az öt világvallás* című könyvébe, mert ott szinte valamennyi, a játékban felmerült vallási utalásra megtalálhatjuk a magyarázatot – megéri.

Magánvéleményem, hogy lenyűgöző ez a részletesség, mely jó képet ad, milyen gondos hozzáállással készítették ezt a programot az alkotói, főleg a rengeteg összecsapott és néhány hónap fejlesztés után a piacra szabadított szemétdömping fényében. Ritka az ilyen manapság!

MARTIN BELESZÓL!

Nekem még mindig a Persona jött be a leginkább ezek közül, mégpedig azért, mert egy kicsit tele a butykosom a sok sci-fi történettel – vad démonokat akarok, meg bizarr embereket papírzacskóval a fejükön, de ide, a mi világunkba!

GRAFIKA ÉS ZENE

Mind a grafikában, mind a zenében a játék teljesen egyedi és kiváló. Az előbbi valamelyest fejlődött a Nocturne-höz képest, igaz nem sokat. A stílusa azonban változatlan maradt és az viszont utánozhatatlan! Az SMT sorozat mindig is híres volt egyedi képi világáról, melyhez hű maradt a DDS is. A cell-shaded karakterek nagyon jól néznek ki, és ami a legfontosabb, hogy elképesztő stílusosak, főleg a Mantrák. Az igaz, hogy van ennél szebb játék is PS2-re, de ilyen egyedi és felkavaró képi világú nem sok.

A zenékkel ugyanez a helyzet, csak ismételni tudnám magam. Sok-sok érzelmet fel tudnék ide sorolni, a haragtól a boldogságig, vagy az izgalomtól a megnyugvásig, mert a muzsikák mindegyike kivált valamilyen érzelmi hatást. Soha sem fogunk unatkozni és ez a zenéknek is köszönhető. Az egyetlen hiba, ami egyben a grafikusok bakija is, hogy a szinkronnál a szájmozgások nincsenek mindig összhangban a szöveggel, ami miatt még akkor is mozog a szája a szereplőnek, ha épp már befejezte a mondókáját.



ÖSSZEGZÉS

A DDS-ben nem kellett csalódnom, tökéletesen azt hozta, amit elvártam tőle. Egy igazi misztikus és stílusos RPG-t, melynek történetén újra hetekig fogunk borzongani. Egy igazi csúcs ez a játék, így SMT rajongók nyugodtan megszerezhetik. Más RPG fanok csak óvatosan bánjanak vele, de mivel ez a rész talán egy hangyányival jobban követhető (főleg az elején), mint a korábbiak, talán tehetnek vele egy próbát, hátha megkedvelik ők is. Bár csak óvatosan, mert nehézsége és a harcok sűrűsége miatt, ez rész is inkább a SMT megszállottaknak készült, de kitudja, hátha te is megszereted.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA

ATLUS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (384KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ egy újabb elképesztő smt történet
✕ csak apróságok

8.5 pont









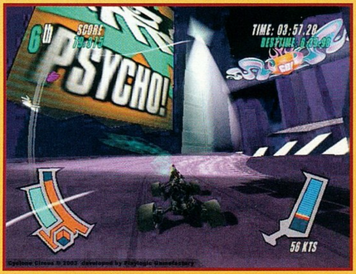
power sail racing

2078-ban járunk. A világ az előrejelzéseknek megfelelően felélte az energiakészleteit, és megváltoztatta a környezetét, imigyen a jövőben csupán egyetlen biztos dolog maradt: a szél. (Én is így voltam ezzel, amikor feléltem egy mélytányér lencsefőzeléket, és nem maradt semmi utána, csak a szelek.) Az introból viszont az is kiderül, hogy az emberiség nem vette túlságosan komolyan az éghajlatváltozást, és az állandó légáramlatokat leginkább versenyzésre hasznosítják, quad motorra hasonlító szerkezetekkel száguldozva, amik hátulján két nagy szárnyból álló vitorla díszeleg, valamiféle energiamezőből kialakítva, ha jól figyeltem meg.

No, lássuk. Van World Race, ahol lehet járműveket fejleszteni, és pályákat meg további elvont karaktereket nyerni. Persze betanulás nélkül kevés az esélye a kezdeti sikereknek, ezért ajánlatos inkább a Tutorial tanításain végigmenni először, és azután menni artworköket nyerni. A teljesen profik indulhatnak Single Race módban, akár a haver bevonásával is, hogy ne csak mi szenvedjünk, ha már pénzt adtunk ki a játékra – sőt, indulhatunk a trükközéses versenyben is a Trick Challenge keretein belül, ahol nagyjából ugyanazok a pályák találhatóak, mint a rendes versenyekben, csak éppen telepakolva ugratást biztosító rámpákkal. Ez eddig elég egyértelmű: adva van egy fejlesztőcsapat, akiknek volt pénze megfizetni pár haladó programozót, de nem sikerült felismerniük azt, hogy ilyen elcsépelt, már húszféle módon feldolgozott versenyesdivel nem igazán fogják felkelteni a játékosok figyelmét.

Na mindegy, ez is csak munka, szóval nekiültem és nyomtam pár versenyt, közben ettem, megsétáltattam a kutyát (már nem vérzik), meg megnéztem valami filmet is a tévében. Na jó, talán eredeti ötletnek számít a szél bevonása, mint meghajtó elem, de ettől eltekintve a game elég nagy nulla. Lássuk hát, hogy mit kell merre tekerni annak, aki véletlenül hozzájutott egy példányhoz.

A lényeg mint említettem, a *szél*. Hogy ezt optimálisan befogjuk a vitorlánkkal, ahhoz a jobb joystickkel kell a képernyő jobb alsó sarkában látható szélerősség szinthez igazítani a tolókát, amivel gondolom az energiamező áteresztését szabályozzuk, vagyis hogy mennyire tud belekapni a légáramlat. A cél az optimum elérése, tehát amikor a csík pontosan fedi az erősséget, mert ha túlhúzzuk, akkor a négykerekűnk eléggé felgyorsul és irányíthatatlan lesz, vagy ellenkező esetben lelassulunk és lemaradunk, és más nyeri meg a dicsőséges artwörköt (ki az, akit egy rajz megnyerése motivál, sosem értettem?). Ez a kezdeti pályákon még egyszerű művelet lesz, de később már váltakozó szélerősséggel is össze fogunk akadni, szóval figyelni kell rá. Eme trimmelésnek a másik módja az X gomb nyomása, csakhogy itt nem marad az általunk beállított szinten a csíkunk, hanem a nyomás erősségének függvényében változik, ami szerintem jóval nehezebb módja a vitorlázásnak, hiszen viszonylag állandó erővel kell nyomni a gombot. A következő igen fontos és egyedi elem az ugrálás. Ezt alapból az R2 lenyomásával tudjuk eszközölni, illetve ha nyomva tartjuk ugratás előtt, akkor tölti magát és nagyobbat fogunk repülni általa – feltéve, ha van rá elég energiánk, aminek szintjét balra lent találhatjuk. Ha nincs energia, nincs ugrálás! De nem csak pattogni lehet ám, mert az R2 duplán nyomásával a vitorla szétnyílik két szárnnyá, és repkedni tudunk általuk, természetesen szintén csak némi energia árán. Takarékoskodni is lehet valamennyire, ha rövid időre visszaváltunk vitorla módra (R2), egy ideig szabadon esünk, majd újra szárnyalunk.





És most jönnek be a trükkök, amikkel valamilyen rejtélyes kölcsönhatás folyományaképpen tölteni tudjuk az elemek energiáját! Az ezekhez használatos gombok repülés közben az R1, L1 és L2, amik hatására a figuránk figurázni kezd, de figyeljünk, hogy földet érés előtt engedjük el a gombot. Trükközgetés közben a levegőben maradásunkat a Négyzet gomb lenyomásával tudjuk meghosszabbítani, ami által több pont és energia zsebelhető be. A légi tornát fokozhatjuk a Háromszög lenyomásával, illetve a zárt szárnyas kompozíciókkal, amiket a Körrel hívhatunk elő, miközben a trükk gombokkal kombózgatunk. Akiknek ez nem világos, gyakorolgassanak a Tutorial részben egy keveset.

A versenyek sajnos abszolút nem kötöttek le engem, pedig a karaktereknek és járműveknek eltérő értékeik is vannak, a sebesség, dinamizmus, ugrálás és stabilitás, hogy felkeltsék az emberek érdeklődését, és esetleg számítson az, hogy ki kit választ. Összesen tíz vad dizájnnal megálmodott játékos van, amiből hetet nyerhetünk meg, és kilenc pálya, ezekből négy választható alapból. A versenyek helyszínei sajnos elég gyatra fantáziát mutatnak fel, ezzel az erővel kiadhatták volna a pályaszerkesztést egy szociális foglalkoztatónak is, amivel még jót is tettek volna, mert a gémereknek szerintem ez a játék inkább büntetés.

A grafika még elmegy, de a motiváció nulla, és a játszhatóság sem az igazi, mert a járgány össze vissza pattog és hajlamos befarolni is, ha nem bánunk lehelet finoman a joy-jal. (Pláne, ha belső nézetből próbálunk meg szélvitorlázni.) Szerintem jobb lett volna egy eredeti sportot feldolgozó játék, mert ennek se íze, se bűze...

Dzson Windmaker

MARTIN BELESZÓL!

Komolyan, szívem szerint be sem tenném egy ilyen szintű játék tesztjét, de mindent a Kedves Olvasóért – nehogy valaki véletlenül árnyékra vetődjön a szép színes doboz láttán...

CYCLONE CIRCUS

PLAYLOGIC

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (117KB)
analóg irányító (dual shock)

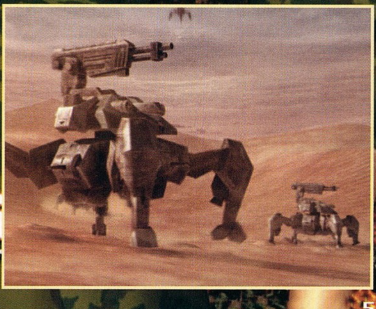
✔ jó ötlet a vitorla és a szél mint meghajtó elem
× minden más középszerű és ismert, de legalább hangulata lenne

2 pont



PROJECT MINERVA Professional







Nos, miután jót predátoroztam, majd végigszenvedtem magam pár versenyen a hulladék ciklon-cirkuszban, újra valami igazán értelmes és jó játékra vágytam. És a Minerva ilyennek nézett ki, mivel szeretett vezérünk ritkán ad ki két oldalra bélgáz minőségű gamét, bár én csak annyit tudtam róla, hogy valami öt éve kiadott játék remake-je. Az intro is elég bíztató volt, mivel ilyen négylábú lépegetőket engedtek le benne helikopterekről, majd gyors vágásokban kapkodás, robothadsereg, végül egy nő jelenik meg katonai ruhában, mögötte robbanás tüze, ő pedig a vállára vetett fegyverrel öntudatosan néz előre. Na tessék, megint női hősünk van! Ennyire bejön a pasiknak és a kisfiúknak az erős és emancipált harci femina? Mi ez, valami félresikerült anyakomplexus? Az ősközösségekben simán lebunkózták volna azt a csajt, aki az élezésen kívül mondjuk vadászni is használta volna a szakócát. Na, mindegy. A mostani hős viszont kifejezetten a japán piacra készült az egész gaméval együtt, ugyanis egy híres színésznő adta hozzá a hangját és a külsejét, egy bizonyos Norika Fujiwara. Tehát a játékbeli Alicia irányításával őt láthatjuk mi is – mert valamiért az európaiaknak is idetolták eme specialitást. Kérdés viszont, hogy csak ezért ki veszi meg a Minervát? Mert másért nem nagyon érdemes…

De maradjunk még a kezdeteknél, ahol aki teheti, kapcsoljon át NTSC módba, hogy eltűnjön a gusztustalan alsó és felső fekete keret a képről, meg némileg folyamatosabban fusson a játék is. Ezután két módon kontrollálhatjuk Norikát, amiből egyelőre csak a Story elérhető, a Free majd csak akkor, ha a történetet letudtuk. Ajánlom még az Options-ben meglelhető nehézségi szint állítást kezdés előtt, és hajrá. A történeti vonalban Alicia a középpont ugyebár, aki valószínűleg halott testvére sírjához megy a bevezető filmben, majd a megváltozott környezetben megint csak mint bátor és rettenthetetlen katonát csodálhatjuk. Ezután már a poligonos változat következik egy kis betanítgatás kapcsán. A lehetőségek szerencsére (vagy sajnos) nem túlzottan változatosak és sokrétűek. A lényeg az, hogy az androidok, amik ellen harcolunk, igen fejlett lopakodó képességekkel rendelkeznek, és ez miatt nem látszanak a radarunkon. Ezért a szemeinket kell használnunk, és az A3-nál (Anti Android Attackers) rendszeresített elektronikus messzelátót. Ez leküldi a manuálisan bejelölt célpont helyzetét a radarnak, és így már egyrészt azon is feltűnik, mint piros pont, másrészt pedig a csapatom is tudni fogja, hogy hol van a cél, ami döntő fontosságú lehet a csatában. Hát ez elég nagy hülyeség. Ha lockolom, akkor a radar honnan tudja követni, ha addig nem látta?

Na, de ne akadjunk fenn ezen, inkább lássuk ennek a kivitelezését. Binocular módban az R1 lenyomva tartásával kerülünk, ahol is a Háromszög és az X a zoom, a Négyzet és Kör pedig a jelölő gomb, jelölni viszont csak a központi körnél nagyobb robotokat lehet. Ez jó még távolról felderíteni a terepet is, de nem igen volt rá szükségem, mivel elég messzire ellátni e nélkül a kukker nélkül is. Kár, hogy a jelölgetéssel nekem, mint parancsnoknak kell foglalkoznom ahelyett, hogy lenne valami jelölő ember a csapatban. De a csapat csak idiótákból áll, ám eme kijelentésem kifejtése előtt nézzük inkább a harcot. Az android elleneseknek az összes fegyverén található egy távcső, mégpedig azért, mert ezek csak sniper módban használhatóak. Igen, igen, itt nincs hagyományos célkereszt, meg futva lövöldözés, hanem meg kell állni, lenyomva tartani az R2-t, és az így bejövő mesterlövész puska nézetben lelövöldözni a gonosz mechanoidokat. Ravasznak bármelyik gomb használható a Háromszögen kívül, mivel ez az újratöltést jelenti. Ha nem akarunk lőni, akkor közelharc fegyvert is használhatunk, például én egy piros lézerkard-lopás energia kardot vásároltam magamnak. Így harcolni az X gombbal tudunk, de sajnos nem lehet kombózni vagy efféle mutatványokat csinálni, hanem a csaj csak suhint párat a karddal vagy rugdossa a levegőt, ha távolsági fegyver van equip-elve. De van ám még egy fegyvertípus, a gránát! Eme csomagot a Négyzettel dobjuk el oly módon, hogy elindul egy hajítási erősséget jelző csík, amit a Négyzet újbóli megnyomásával állítunk le, és értelemszerűen minél nagyobb ez, annál messzebb megy a dobás. A gránátozással vigyázni kell, mert a szövetségeseinket is sebzi, ellentétben az intelligens golyókkal felszerelt puskákkal, amik lövése vagy elkerüli őket, vagy a saját töltényre immúnis a gárda, mivel én lőhetem őket nyugodtan. Ezt a szelektív sérthetetlenséget sem igazán értem, meg azt sem, hogy a halálukkor felrobbanó androidoktól sem sérül senki. De mivel toleráns vagyok, így belátom, hogy a színésznő licencének kifizetése után csak ilyen béna programozókra maradt némi pénz.

A csapatunkról is ejtenék pár szót, hiszen megpróbáltak a játékba erőltetni valamiféle team alapokon működő harcmodort, szerintem elég kevés sikerrel. Összesen kilenc ember szolgál és véd a parancsnokságunk alatt, de ebből csak háromnak adhatunk ki közvetlen utasításokat, őket a radar zöld színnel jelöli. A műveleteket a D-paddal, vagyis a négy klasszikus iránygombbal végezhetjük el, amin a jobbra / balra az ember kiválasztása, aki zölddel virít a radarunkon, a fel és le pedig a parancsok közötti válogatás. A kívánt parancsot a Háromszög lenyomásával erősíthetjük meg, vagyis a csapattag ekkor fogja az adott műveletet végrehajtani. A másik alternatíva a jobb joy használata – a lenyomása a confirm, amire inkább raktak volna kameramozgatást a készítők, aminek jóval több hasznát venné az ember. Szóval a parancsok:

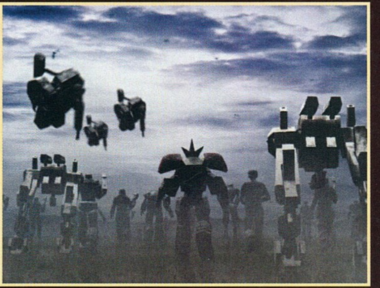
Fight: bármilyen megjelölt vagy meglátott ellenséggel felveszi a harcot.
Cover: Alicia mellett maradnak és ott harcolnak.
Skill: az egyéni speckó képességét használja a fickó, lásd később.
Follow: követik a legutóbb megjelölt ellenséget.
Retreat: visszavonulás.
Wait: a terület közelében maradva harcol.
Find enemies: ellenségek aktív keresése.

A Skillről annyit kell tudni, hogy mind a kilenc embernek különféle képesség adatott meg, Mivel a harcokban csak három áll irányításunk alatt, így elvileg okosan kéne összeválogatni őket, viszont a skilleket nem használhatjuk agyba főbe, hanem csak korlátozott számban. Ezek a harcosaink specialitásai:

Bazooka: rakétavetőzés.
Confuse: egy elektronikus kütyüvel bugot idéz elő a robotok számítógép rendszerében. A bug szó amúgy ha jól tudom onnan származik, amikor még szobányi méretű számítógépek voltak, és igen gyakori hibajelenség volt az, hogy molylepke repült a rendszerbe.
Barrier: átmenetileg sérthetetlen lesz.
Blade: plazma pengével aprítja szét az ellenséget.
Cure: orvosi cuccával gyógyít a csapattagokon.
Traps: csapdával mozgásképtelenné teszi az ellenfeleket.
Decoy: csalikkal összezavarja a droidokat.
Jammer: tisztára törli a radarokat, eltünteti a nyomokat és a lockokat.
Search: megkeresi a legközelebbi ellenséget.

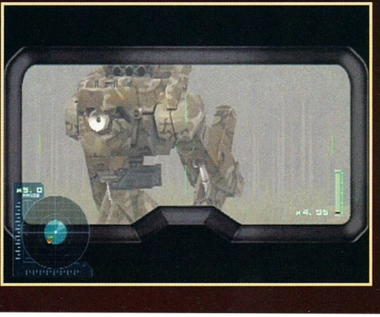
Nah, ezzel a tudással már bátran lehet indulni az első küldetésben, ami úgyis csupán betanító jellegű, csak el kell pusztítani hét darab lebegő droidot, amik olyanok, mint egy birodalmi robotszonda propellerekkel. És itt még reménykedtem benne, hogy a tájkép is csupán a könnyebb betanulás miatt ilyen sivár. A harcok is elég lightosak voltak, bejelöltem egy ellenséget, és míg a többiek lőtték, én egy másik robotot kerestem és azt eliminálltam. A lépegető androidok tök jó fémes hangokat hallatnak és elesnek a becsapódó golyóktól vagy gránátrobbanástól, azt pedig, hogy hol érte őket találat, a képernyőn balra lent jelzi ki a rendszer. Bevetés előtt lehetőségünk van cserélgetni az embereket, kiválasztani a fegyvereket, amikből maximum négyet vihetünk magunkkal, és még védőruházatot is válthatunk, feltéve, ha az android gyilkolással elég pénzt szedtünk össze a drága cuccokra. Ezeket a Shop menüpont alatt vásárolgathatjuk össze, ahol elég nagyszámú fegyver várja a gyűjtögetni vágyókat. Sajnos viszont nem csak a pénzünk, illetve annak hiánya szab gátat a harácsolásnak, hanem az is, hogy bizonyos fegyverekhez el kell érni egy adott csapat szintet, amit természetesen a harcokban tudunk növelni. Kezdetben tíz küldetés vállalható, olyan feladatokkal, hogy lőjünk ki x ellenséget adott idő alatt, szabadítsunk ki egy túszt, védjünk egy vonalat öt percig, vagy kísérjük el specialistánkat, aki bombát rak pár teherautóra.







A game sajnos elég élvezhetetlen. Ez nem csak a grafikai sivárságnak köszönhető, hanem annak is, hogy a saját csapat és az androidsereg egyaránt síkhülye. Az embereim például össze vissza rohangásznak, mint a hangyák, és néha leállnak tüzelni valamire, de az nem érdekli őket, hogy közben mások is tüzet nyitnak rájuk, vagy hogy egy plazmapengés droid kaszabolja éppen a fejüket, csupán nyögdécselnek meg „segítség, megtámadtak" szöveget nyomatnak percekig. Valamit lehet ugyan segíteni a visszahívás paranccsal, de itt meg az volt a baj, hogy nem egyszer a bátor emberek elém álltak, így semmit sem láttam a kiszemelt célomból. Dühömben lőttem volna őket, de mint írtam, még a kivégzés örömét sem adták meg a készítők. Droid oldalon sem jobb a helyzet, mert távolról nyugodtan lehet lőni a kaotikusan rohangáló meg repkedő gépezeteket, csak elesnek, majd feltápászkodva rohannak tovább, nem érdekli őket, honnan jött a lövés. Csak akkor kapcsolnak elfogó módba, ha látótávon belül kerültünk.



Grafikailag még rosszabb a helyzet, alig van objektum a pályákon, az emberek és gépek eléggé kidolgozatlanok, és a játék majdnem olyan hamar megunható, mint a Doom 3. A távcsöves mód miatt a harc se túl lendületes, pláne, hogy ha belénk lőnek, akkor visszavált a játék külső nézetre egy pillanatra, bár szerencsére a célkör pozícióját nem felejti el. A célzási művelet amúgy sajnálatosan borzalom lassú, és nem arra nézünk ha aktiváljuk, amerre a csaj néz, hanem amerre a kamera. A pályák között sincs túl kiemelkedő, talán a túszos rész elhagyott gyárcsarnoka sikerült a legjobbra, de van erdő is, szabadon átjárható bokor objectekkel, köddel vagy anélkül, eső effekt, tankokkal is összeakadunk, és a történet is megyeget előre, hol videóval, hol pedig csak a csaj emlékeit scrollozva a képernyőn. A game amúgy szerintem budget kategória, legalábbis teljes áron lopás ilyenért pénzt kérni.

Dzsondroid

PROJECT MINERVA PROFESSIONAL

MIDAS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (119KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ jó a főszereplő csaj az átvezető filmeken
× unalmas, ronda, nehézkesen kezelhető, ötlettelen

4 pont

MARTIN BELESZÓL!

Esküszöm azt hittem, hogy ez valami nagy durranás lesz, mint mondjuk a Ring of Red. Egyébként nem budget, hanem full price, sőt, állítólag ez a Midas első teljes árú játéka…



GT 2 KERÉKEN

ISLE OF MAN SUPERBIKES TT







Bevallom őszintén, hogy mielőtt Martin apó a kezembe nyomta volna ezt a játékot, még nem is hallottam róla, sőt, még a játék fejlesztőjéről, az angliai Jester Interactive-ról is inkább az eléggé sikeres multiplatformos „zenecsináló" programok – Music, Music 2000, MTV Music Geneartor – ugrottak be, és legkevésbé sem a motorversenyzés. A kiadó eddig összesen egy kirándulást tett a versenyjátékok világába, a szerintem igen jóra hegesztett Super Trucks képében, ami a maga műfajában egyedülálló, és egyedülállóan jól is sikerült, hiszen a 18 Whelleren és a Big Mutcha Truckers-en kívül nem is nagyon jut eszembe olyan progi, ahol kamionnal lehetne zúzni, pláne versenyezni.

Éppen ezért izgatottan indítottam el a játékot, elvégre mostanában nem túl sűrűn lehet motorversenyezni konzolokon, a kiadók számára az autóversenyek jobb befektetésnek bizonyulnak, bár ahogy azt Csipi maestrótól – ha nem trafáltam volna bele éppen aktuális nevébe, akkor ezúton kérek elnézést :) – tudhatjátok, hogy sajna a V Rally 3 óta jó autós játék nem nagyon jelent meg... :)



MARTIN BELESZÓL!

Annyi motoros van az utakon, amióta kisütött a nap, mint még soha, úgyhogy azt hiszem ez egy baromi sikeres játék lesz. Vagy nem...? Van egyáltalán ennek a programnak magyarországi forgalmazója?

BŐRSZERKÓT FEL!

A kezdetek nem sikerültek túl biztatóra, egy Mátrixos töltőképernyőn túljutva – valaki árulja már el nekem, hogy mi a manónak kell egy motorversenyes játékba egy abszolút oda nem illő, teljesen más műfajból származó dolgot beleerőltetni? – egy igen puritán, de kétségtelenül sok lehetőséget felvonultató menübe jutunk. Innen alapvetően kétfelé vezethet utunk, lehet Arcade módban versenyezni, és kipróbálhatjuk magunkat az igen hosszú és rögösnek ígérkező karrier módban is. A készítők külön menüpontot szenteltek a töménytelen megnyitható extrának, videók minden mennyiségben, állítólag híres motorversenyzőkről, és, ha ők mondják, akkor tuti úgy is van, én magam nem vagyok túlzottan jártas a motorversenyzés területén, egy tuti, Valetino Rossi-ról – akit még én is ismerek – nincs semmi, az ő közreműködését nem sikerült megnyerni a programhoz.

PLEXIT LE!

Nézzünk egy sima gyakorlást: először is választhatunk, hogy 125-250-400-600-750-1000 cm3-es, vagy oldalkocsis versenymotorral akarunk nekivágni, utána jöhet a motor / sisak / bőrszerkó színének és kipufogónk márkájának kiválasztása, természetesen választási lehetőségeink folyamatosan bővülnek, ahogy haladunk a ranglétrán, minden megnyert versennyel bővül ruhatárunk is. Miután a legtutibb bőrszerkót kiválasztottuk – fetisiszták előnyben, nekik már csak azért is megéri megvenni a játékot a Catwoman mellé, bár jelen esetben ostor és bőrmaszk nem beszerezhető –, jöhet a motor beállítása is. Motorunkat gyakorlatilag egy profi szimulátorhoz mérten minden lényeges ponton be tudjuk állítani, és jelen esetben a beállítások valóban változtatnak is a motor kezelhetőségén, mindenki megtalálja a vezetési stílusának legmegfelelőbbet. Utolsó, és egyben legfontosabb beállítási lehetőségünk a vezetői képességünk megválasztása: mehetünk amatőr módon, ami abszolút bolondbiztos, ez automata fékrásegítéssel is jár, indulhatunk kezdőként is, itt már jobban kell figyelni, hamarabb a földön találhatjuk magunkat, és végül marad a profi üzemmód, ami az igazi kihívást jelenti, mindenre figyelni kell, egy erősebb motor nagyobb gázra még a sima egyenesekben is kiszaladhat alólunk.

A pályák és a motor nagyon szép lett, a sebességérzet is a helyén van, de a táj és a nézők elég gyatrára sikeredtek, szokásos papírból kivágott autók és nézők kísérik utunkat.

Maga a motorozás eszméletlen jóra sikerült, de csakis a profi kezelhetőséggel – a karrier üzemmódban más nem is választható. Érdemes nekivágni! Itt már figyelnünk kell mindenre, indulásnál ésszel kell meghúzni a gázkart, és előre is kell dőlnünk, hogy ne essünk egyből el, kanyarban sem csak a gázzal / fékkel kell játszani, hanem a bal analóggal érdemes kicsit fészkelődünk a nyeregben, ugyanis ezzel tudjuk áthelyezni súlypontunkat, így biztosítva a nagyobb stabilitást és kanyarsebességet.

Karrierünk építése jó időre leköthet minket, hiszen minden géposztály megnyitása előtt, a GT-khez hasonlóan jogsikat, illetve jelen esetben különböző, egyre nehezedő feladatokat kell teljesítenünk, és csak utána indulhatunk versenyezni az egyre nehezedő pályákon, az egyre okosabb ellenfelek ellen.

EREDMÉNYHIRDETÉS!

Nekem nagyon bejött a program, számomra hűen adja vissza a motorozás élményét, a sebességérzet kiváló, a kezelhetőség pedig némi tanulás után remekül elsajátítható. Kicsit csiszolhattak volna a grafikán, tehettek volna bele jobb kommentátorokat – borzasztó unott hangon és monoton módon beszélnek –, kicsit pörgősebb zenéket és akkor egy hibátlan játék is lehetne.

Így a végére egy kérésem lenne a kiadók felé: tessék már minden idők legjobb motoros játékának, a Road Rash-nek egy profi folytatást készíteni!

kopa

SUPERBIKES TT

XS GAMES / JESTER INTERACTIVE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ tartalmas karrier mód, rengeteg megnyitható extra, jó irányíthatóság
✕ még pár hónap ráfordítással tökéletes is lehetett volna

8 pont





THE LORD OF THE RINGS STRATEGY BATTLE GAME

WARHAMMER

WARHAMMER 40,000

WARP.SHOP

A WARHAMMER, WARHAMMER 40.000 ÉS GYŰRŰK URA FIGURÁK ÉS A JÁTÉKHOZ SZÜKSÉGES KELLÉKEK MEGVÁSÁROLHATÓK A WARP.SHOP WEBÁRUHÁZBAN (WWW.WARPSHOP.HU). TOVÁBBI INFORMÁCIÓKÉRT LÁTOGASD MEG A MOST INDULÓ WWW.WARGAMES.HU OLDALAKAT.

KÁOSZ SZÖRNYEI
KÁOSZ HORDÁI
SÖTÉT ELFEK
TÖRPÉK
ERDEI ELFEK
NEMES ELFEK
A BIRODALOM
BRETON LOVASOK
GYÍKEMBEREK
OGRÉK KIRÁLYSÁGA
ORKOK ÉS GOBLINOK
A HOLTAK URAI
VÁMPÍROK
PATKÁNYEMBEREK



ŰRGÁRDISTÁK
KÁOSZGÁRDISTÁK
ELDÁK
BIRODALMI GÁRDA
NEKRONOK
ORKOK
TAUK
TIRANIDÁK
BOSZORKÁNYVADÁSZOK
DÉMONVADÁSZOK
SÖTÉT ELDÁK

A PIROS-FEHÉR ESERNYŐ ÉS MINDEN, AMI MÖGÖTTE VAN

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2



RESIDENT EVIL – A MÍTOSZ

A *Capcom* még a PS1-Saturn páros megjelenésének elején szabadította rá az Umbrella cég által kifejlesztett T-vírust Racoon városának szerencsétlen polgáraira. A játék egy csapásra műfajt és mítoszt is termett maga köré. Hála az előtte soha sehol nem látott 3D környezetnek, a játékot az elejétől a végéig körbevevő nyomasztó hangulatnak, a nehéz játékmenetnek – mely egyrészt az azóta védjeggyé vált „resis" irányításból, másrészt a logikai fejtörőkből, harmadrészt a zombik likvidálásának lőszerhiányból fakadó nehézségéből adódott – rengeteg rajongót szerzett magának. A játékosok élvezték a fejtörőket, imádták gyűjtögetni a különböző jegyzeteket, kibogarászni belőlük a megoldást segítő tippeket, a szintén „resi" védjeggyé vált ládás tárgyhasználatot, a nyikorgó-ajtós elég sűrűn megjelenő töltőképernyőket, és megbocsátották, illetve talán jobban mondva kénytelen-kelletlen hozzászoktak a *számomra* a mai napig is borzasztónak tűnő, de *szokható* irányításhoz. Azt sem nehezményezték, hogy a játék nem olyan túlzottan hosszú: a megnyitható extrák sokasága sokakat csábított újra és újra a TV elé, egyre nehezebb fokozatokon, a legügyesebbek akár egy szál késsel is végigtolták a játékot.

A 32bit csodájának rabságából nehezen lehetett szabadulni, olyan intenzív élményt nyújtott ez a játék a 16bit-es gépek után. Laci cimborám például annyira függővé vált, hogy előfordult az egyik nagyobb iászat után, hogy a házunk gyéren megvilágított körfolyosójára kitett virágokat kezdte el tépkedni, azzal az indokkal, hogy, ha jönnek a zombik, akkor a zöld növény kell a gyógyuláshoz, szegény lakóknak elég necces volt elmagyarázni, hogy miért rongálták meg növényiket gaz vandálok az éj leple alatt… :)

CAPCOM – A MÍTOSZ LEROMBOLÓJA

Cseppet sem meglepő módon az elsöprő sikerű első részt hamarosan követte – annak rendezői változatának (Director's Cut) kiadása mellett, és egy sutba dobott, a mai napig Resident Evil 1,5-ként elhíresült, majdnem készként visszavont folytatás után – a Resident Evil 2. A Resi 2 mindenben több és jobb volt elődjénél, sajnos ez a rész Saturnra már nem jelent meg, annak korai halála miatt, de az N64 tulajok örülhettek, nekik egy cartige-ba belezsúfolták a 2 CD-nyi kötelező túlélő-horror adagot. Mindenki örült, minden a helyén volt, igényes folytatás, izgalmas történet, Capcom remek munkát végzett, a pénz számolatlanul ömlött a kasszába.

Ami ezek után következett és folyik a mai napig, az viszont szerintem, és lehet ezzel most nagyon sok ellenséget szerzek magamnak *gusztustalan* a kiadó részéről.

Tudván és maximálisan visszaélve azzal, hogy a Resi 1-2 milyen masszív rajongótábort szerzet magának, a Capcom szisztematikusan szipolyozza ki az utolsó filléreket is a játékosok zsebéből. Miért is mondom ezt, gondoljatok csak bele jobban, de segítek is.

A harmadik rész már messze nem nyújtott olyan élményt, mint elődei: eladásaiban talán nem, de fogadtatásában bukást jelentett a játékosok körében. A gyűjtők persze megvették, csakúgy, mint a pocsék fénypisztolyos sorozatot. A Dreamcast megjelenésével be is jelentettek egy exkluzív folytatást, ami a Code Veronica lett, szép volt a játék, gyönyörű mozikkal, de gyakorlatilag semmi más fejlődés nem látszódott, csak amit a gép technikai tudása lehetővé tett. Minimálisan sem erőltették meg magukat a drágalátos programozók, inkább azzal takaróztak, hogy a rajongók ezt szeretik, ez kell nekik, nem szabad semmibe sem belenyúlni, inkább gyorsan átportolták a régi részeket is nuku grafikai fejlesztéssel és javítással, és a sok ember ismét boldogan rohant megvenni. Csodák csodájára az exkluzív rész később PS2-re is megjelent a DC bukdácsolása miatt, a kötelező fénypisztolyos résszel együtt. Időközben 2 film is látható volt a mozikban, nekem személy szerint bejöttek, de ezzel asszem' ismét népharagot zúdítok magamra.

A baljós előjelek ellenére nagyon úgy tűnt, hogy a Capcom mégis összeszedi magát, a Nintendóval folytatott sikeres tárgyalások eredményeként elkötelezte magát a Gamecube felé. A Resi 1 újrakiadása szenzációs lett, überkirály grafika a kis kocka tudását kihasználva, de az élet ismét kegyetlen volt, a kocka nem megy / ment jól, a remake nem fogyott annyira, így a 2-3 rész újragondolása megint csak nem sikerült, de a biztonság kedvéért meg lehetett venni díszdobozban is az egészet, és innentől ismerős a helyzet, megint mindenki futott a kasszához és fizetett. A Resident Evil Zero hozott némi újítást, 2 karakter egyszerre, a ládákba rejtett cuccok nem "teleportálódnak" veled, így lehetett számtalanszor futkorászni a pályákon, de ne legyünk rosszindulatúak, ez a rész egész kellemes lett.

A Resident Evil 4 meghozta az áttörést, az utóbbi idők egyik legjobb játéka lett, új történet, új játékmenet, de ahogy Csipi cikkében is olvashattátok, nem hozza mindenben a fanatikusok elvárásait; más lett, talán csak a vagy mész, vagy lősz játékmenet emlékeztet a régiekre. Nekem ettől függetlenül most az egyik aktuális kedvencem, nehéz, szenvedés és káromkodás :), de legalább már valós 3D-ben mozgunk, nem kell minden lépés és képernyőváltás után gondolkodni, hogy merre is van az előre, de ezt mondjuk már az Outbreak 1 is tudta.

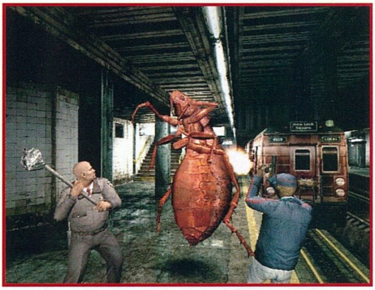
ÉS VÉGRE AZ AKTUÁLIS FOLYTATÁSRÓL IS…

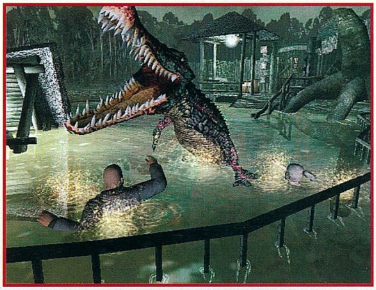
A Resi Outbreakek a netes multiplayer lehetőségekre lettek kihegyezve, így van ez az Outbreak 2-vel is, de az ezekre vonatkozó tapasztalataimat sajnos nem tudom nektek prezentálni – mondjuk asszem' ez nem is akkora vész, nem hinném, hogy hazánkban olyan nagyon sok PS2 tulajnak lenne lehetősége erre a fajta játékra kedvenc kis gépével. A progi inkább egy kiegészítő lemeznek tekinthető a Csipi által a 2004 májusi számban tesztelt első részhez, annál is inkább, mivel a játékban a gyakorló pálya mellett összesen 4 helyszín található, az állatkert – egy nagyon pöpec fertőzött elefánttal –, egy metróállomás, lehet még a hegyekben is kószálni, és mindenki legnagyobb örömére visszatérhetünk a városi rendőrösre is, ami fantasztikusan néz ki, minden ugyanott van, mint a 2. részben, szupiokés!

Három karaktert irányíthatunk, illetve egészen pontosan egyet, akivel mi megyünk, és 2 AI által vezéreltet, akiknek segíthetünk, segítségüket kérhetjük, és ládák hiányában használhatjuk inventory-jukat, cserélgethetünk, kombinálhatunk tetszés szerint. Minden választható-játszható szereplő más képességekkel rendelkezik, mindenki más alapfegyverrel indul, így minden pálya más és más megoldást rejt magában. Netes játéknál természetesen a pályán lévő karaktereket is emberek irányítják, így lehet igazi móka, nem kell annyit szenvedni talán a motyók cserélgetésével sem.

Tulajdonképpen a cikk nagyobb részét kitevő kirohanásomat a gyakorló pálya végigvitele inspirálta, hiszen egyrészt semmi különös változás nem történt az első Outbreak óta, és nem akartam megint leírni, amit már 1 évvel előttem megtettek. Másrészt ugyanis megtörtént ebben a játékban a csoda, amire mindenki várt, végre sikerült megoldani az eddig áthidalhatatlannak tűnő problémát – tadamm, tessék erősen megkapaszkodni – végre lehet egyszerre lőni és menni! Amikor ezt a lehetőséget felvázolta a program, elkezdtem tajtékozni (ez már tényleg pofátlanság), vajon mi akadályozta meg, hogy ez a módusz bekerüljön a Resi 4-be is – talán az, hogy az GC-re jelenik meg, ez meg PS2-re, és jó lenne, ha mindenki venne mindegyik gépből és játékból is egyet? Kínosan ügyel rá a Capcom, hogy mindegyik új Resi játék picit legyen más, és az összes régen várt újítás ne kerüljön egy játékba, nehogy túl jó legyen… :(











ÖSSZEGZÉS

Ez a játék nem rossz, de ismét nem kiemelkedően jó, grafika szép, hangok jók, kezelhetőségében van újítás, de mást, semmit nem nyújt, netes kapcsolat nélkül nem egy nagy durranás. Nem hinném, hogy a sztori megérne több mondatot, aki nem ismeri a Resi szériát, nem ezzel fog kezdeni, aki ismeri azt, meg nem érik meglepetések.

Kicsit fáradt már a sorozat ezen vonalvezetése, kicsit erőltetett, tessék inkább a 4 felé elmenni, hátha lesznek új rajongók, ne jusson ez a sorozat is Metroid és Donkey Kong-szerű süllyesztőbe, durva lenne Resi-t kongával játszani, vagy a zombik fejével flipperezni…

Mindegy eladja a neve, tisztesnek tetsző iparos munka, bármilyen fáján is hangzik.

(Akinek meglenne valamilyen formában a Resident Evil 1.5 az kérem, keressen meg, mert ugye a sok bolondba, aki mindet gyűjt, én is beletartozom… :)

kopa

MARTIN BELESZÓL!

Ne alázzák már tovább a Resident sorozatot. Ne. Ne. Ne. Nem kell több Outbreak. Oké, felőlem butuljunk be, legyen ezentúl arcade a Resi, de teljes játékokat akarunk, nem ilyen „küldetéslemezeket"…

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE # 2

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (4 online, jelenleg ntsc verzió) memóriakártya 8mb, analóg irányító (dual shock)

✓ végre lehet menni és lőni egyszerre
× kicsit uncsi már, net hiányában felesleges beszerezni, és van egy fogadásom, jövő ilyenkor itt lesz a 3. rész belőle mondjuk x-re és fps nézet lehetőséggel

6 pont

MINITESZTEK,

TÖMÖR FÉM VÁLTÓ

A játék lényege, hogy a hőssel úgy kapod el az ellenséget, hogy az nem vesz észre. Ehhez eszközeid is vannak, az ellenség néha riadóztat, akkor elmenekülhetsz, vagy a társaiddal adóvevőn beszélsz. Van olyan, amikor egy két lábon járó tank ellen harcolsz, de helikopter ellen is lehet, meg szellőzőben kúszhatsz. Bármennyi életed van, csak újra kell kezdeni. Az irányítás jó és persze van benne gyakorló pálya.
Értékelés: kiváló.
Majd én megmondom



CSENDES DOMB HARMADIK RÉSZ

A játék nem változott, az a lényeg, hogy végigmenj élve a pályákon, amiket ajtók választanak el egymástól. Közben üthetsz is vascsővel, de kb. a hatodik pályán már tudsz majd lőni is! Kicsit sötét van benne és eredetileg csak egy életed van, ezért vigyázni kell amikor a különböző szörnyekkel harcolsz. El is lehet futni, kivéve a pálya végén az ajtó előtt álló szörnyeknél.
Értékelés: jó.
Antaru



UTCAI HARCOS II TURBINA

Verekedős játék, mint a Halandó Harc, csak régebbi. 8 ember közül lehet választani, amiben van egy csaj is. A lényeg, hogy az ellenfeled erejét levidd nullára kétszer egymás után. Nagyon jó, hogy különböző országokból vannak benne emberek és olyan erős támadások vannak benne, hogy: csutkacsavar, nagycsüccs, luffti meg cölöpös. Ezekét még mondják is miközben csinálják. Turbina módra állítva gyorsabb.
Értékelés: jó.
Antaru



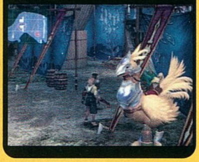
KIÉGÉS HARMADIK RÉSZ

Nagyon gyors autós játék, ami másik gépen is megjelent. A kocsiknak nem csak a színe más, de még ütközni is lehet! Az a lényeg, hogy minél többet ütközzenek a kocsik, annál gyorsabban tudunk menni. A győzelemért nem csak pénzt lehet kapni, de új kocsikat is adnak, amik gyorsabbak. Lehet versenyezni Amerikában, Európában és még máshol is.
Értékelés: kiváló.
Antaru



VÉGSŐ FANTÁZIA TÍZ

A játék lényege hogy a főhős apját megöld és ezáltal meghalsz te is. Sok pálya van, de a legnehezebb nem a végén van, hanem máshol. Lehet varázsolni, de ütni is, sok tárgyat fel lehet venni. Néha sok a szörny, van egy víz alatti főellenség is. Eljutsz egy barlangos helyre is, ahol szép zene szól. Az irányítás sokrétű.
Értékelés: kiváló.
Majd én megmondom



FATÁLIS KÉPKOCKA (ZÉRÓ TERVEZET)

Egy japán lánnyal mész, aki a bátyját nem találja. Az ellenséget le kell fényképezned, hogy meghaljon, de el is futhatsz, bár akkor utánad jön. Néha megijedsz, de nem mindig. Ha meghalsz, kezdheted elölről, ezért lehet menteni. Van a játékban egy erdő is. Nehéz futás közben kanyarodni.
Értékelés: jó.
Majd én megmondom



FÚRÓ ÚR

Meg kell menteni a világot, nehogy a színes téglák ellepjék, amik a föld alól jönnek. Ehhez le kell fúrni három pályán is 500, 1000 és 1500 mélyre. Lehet menni robottal és kutyával is. A robotnak két élete van, de lassabb. Ketten is lehet játszani, ha van két joystickünk.
Értékelés: közepes.
Antaru



GYILOKZÓNA

Célod a légzőkészülékes gonoszok elpusztítása. Úgy mész mintha te néznél ki a fejedből egy háborúban. Sok puska van, de akad pisztoly is. Mikor egy dombon lövöldözöl, utána belemész a folyóba. Ha elfogy az életed, a játéknak vége. Amikor felrobban valami, az irányító remeg, de nem mindig, hanem csak ha a közelben vagy. Ilyenkor lehet hogy meghalsz. Játék közben nincs zene. Könnyen nézelődsz.
Értékelés: kiváló.
Majd én megmondom



HALANDÓ KÜZDELEM

A nagyon gonosz varázsló meghirdet egy tornát és összegyűjti az univerzum legfélelmetesebb harcosait! Skorpió a lándzsát dobáló nindzsa és barátja Fagyember is feltűnik a harcosok közt hogy felvegyék a harcot a négykezű sárkányemberrel! Csak a kiválasztott nyerhet! Célod, hogy leverd az ellenfél energiáját és végül még egy halálos csapást is rá kell mérned és akkor túlélheted a borzalmakat!
Értékelés: jó.
sigmavirus1



FÉL-ÉLET

A fizikuspalánta kalandjai egy titkos kormánybunkerben a föld alatt, a föld felett és egy másik galaxisban. Kezdetben csak egy feszítővasban bízhat, később csatlakoznak a robbanás után életben maradt biztonsági őrök és más fegyverek is. Arcra tapadó alien-másolatok és más csúnyaságok, kommandósok és ninja-hölgyek, hogy aztán a főhőst egy metrószerelvény-szerűségben érje el a végzet és a nagy tanulság.
Értékelés: kiváló.
hzx



MINT RÉGEN


Játékleírások

ASTROBLAZER

A Roham játékhoz hasonlóan a lenti közlekedő űrhajóval kell kilőni a jobbra-balra mozgó/bombázó űrszörnyeket. A pályák: 2 űrszörnyes + 1 meteoritzeső + 1 űrgolyó. Ez ismétlődik 20 pályán át különböző szörnyekkel, aztán újrakezdeni. Eredetileg 5 élet van, de ezzel csak kb. a meteoritfelhőig lehet eljutni. A játék átírt változatában botkormánnyal is lehet játszani, és persze van bemutató üzemmód is.

Értékelés: jó.

VILI, A BÁNYÁSZ

A maga nemében profi mászkálós, „létrás" játék 9 remek pályával. Vilit kell kivezetni a napvilágra különböző helyeken át (habkád, King-Kong, Ufo stb.). Egy szinten 5 villogó tárgyat kell összeszedni, hogy tovább mehess, erre kb. 14 életed van, de kell is! Irányítás eredetileg billentyűkkel, de már lehet joy-jal is.

Értékelés: jó.

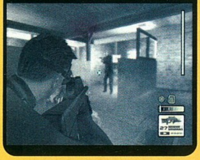
hess, erre kb. 14 életed van, de kell is! Irányítás eredetileg billentyűkkel, de már lehet joy-jal is.

Értékelés: jó.

Húsz éve így nézett ki egy játékleírás.
A retro-hullám most elért ide is, hajrá miniteszt gyártók!

SEJT TÖREDÉK

Egy morc Halász Samu nevű bácsika, aki gyakran zöldben látja a világot, egymaga indul megmenteni azt, miközben csúnya terroristák próbálják megakadályozni ebben, de ő egy elegáns mozdulattal töri ki a nyakukat, egy csőről lelógva, vaksötétben.
Értékelés: egyre rosszabb.
Cián



HATALMAS AUTÓLOPÁS: SZENT ANDRÁS

Az a lényeg hogy egy négerrel bármit megcsinálhatsz, amit amúgy nem. Van amikor kisüt a nap, de szokott esni az eső is – akkor csúszik a motor kereke. Ha a városban járkálsz, utána bemehetsz a házadba is, vagy máséba. A fodrász levágja a hajad és az autóban szól a zene. Az irányítás zavaros.
Értékelés: jó.
Majd én megmondom



A BECSÜLET MEDÁLJA: FRONTVONAL

Hasonlóan a Gyilokzónához, itt is úgy mész hogy a fejedből nézel ki. A lényeg, hogy megölöd a nácikat, vagy ők téged. Később lesz mesterlövészpuska is és szép zene szól. Az egyik pályán partra szállhatsz. Könnyen kezeled.
Értékelés: jó.
Majd én megmondom



IDŐKRÍZIS

Az a lényeg, hogy játékpisztollyal rálősz a tévére. El is bújhatsz, így nem találnak el, de letelik az idő. Van olyan rész amikor egy liften vagy, de helikopterre is lőhetsz máshol. Egy lövéstől mindenki meghal, csak a főellenségek nem: nekik több kell. Ha végigvitted, megy a stáblista.
Értékelés: kiváló.
Majd én megmondom



CÉ ÉS CÉ

A múltban és most is játszódik. Lehetsz benne homokszínű és piros is. Stratégia az alapja de a sok lúd disznót győz jobban érvényesül. A tankok lopakodhatnak is. A mamut nem mindig egy állatot takar, de lehet az is. A kék sugár az ion.
Értékelés: jó.
Khan



SÁNDOR FIVÉREK 64 DS

Térbeli verziója a sándor fivérek nevű játéknak. Lehet benne akár előre és hátra meg jobbra balra is menni. A képernyőt simogatva is. Speciális kezelési specialitás: ugrani is lehet. A játékban az a lényeg, hogy sárga csillagokat szedjünk fel, amiknek szemei is vannak. Olyan csillagot ne szedjünk fel, amelyeknek nincs szemük, mert olyanok nincsenek is a játékban. A végén a hercegnő tortát is süt nekünk, ha megmentjük a gonosz sárkánykirálytól.
Értékelés: jó.
Norby



PROFESSZIONÁLIS EVOLÚCIÓS FUTBALL NÉGY

A játék sajnos egy menüben kezdődik, ami a játék legunalmasabb része. Miután jó sokat nyomtuk a tűzgombot, bejön a foci. Ilyenkor egy zöld pályán van két csapat és gólt kell rúgni. Van bajnokság opció is, ilyenkor több meccset is kell játszani, aki a legtöbbet nyeri, az lesz a bajnok.
Értékelés: jó
thebluesnote



ICO

Szarvakat növesztett kisfiú különféle láncokon lengedezik és ládákat tologat, hogy a végén egy ismeretlen lánnyal dinnyét falatozhasson a tengerparton.
Értékelés: kiváló.
Edgar



KOMOLY SÁMUEL

Lövöldözős játék, melyben az egyre nagyobb mennyiségben megjelenő szörnyeket kell átküldeni a másvilágra. Nagyon sok pálya található és sokféle ellenféllel kell megküzdenünk. A legjobbak a fejnélküli-ordító-önmegsemmisítő lények, akiken mindig jókat nevettem!
Értékelés: kiváló.
Rudymester



ÁRNYÉKOS SZÍVEK

A régi időkben kell megoldanod a problémáit egy kínai orosz fiúnak, aki át tud változni szörnnyé, de nem tudja hogyan. Van benne egy szép lány, akiről gondoskodni kell. Jó sok szörny van benne és legtöbbször sötét a helyszín, kivéve nappal, akkor világos. A fiú fél az apukájától. Ha sokat ölsz, bekerülsz a temetőbe és meghalsz. Ezt elkerülheted, ha magad mész a temetőbe. A végén meg kell másznod egy lebegő hegyet. A gonoszak vezére egy régen létező filozófus.
Értékelés: majdnem kiváló.
Simon Dávid



576 KONZOL AKCIÓ!



Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait. Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Az újságok megvásárólhatók valamennyi **576 KByte** boltokban vagy megrendelhetők:

Levélben:
(kérjük add meg: nevedet, pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

Telefonon:
369-2686 vagy,

internet áruházunkban:
http://www.576.hu/kiadvany
(a megrendelt újságokat a DHL szállítja ki, szállítási díj: 999,-FT)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/02; 1998/09; 1998/10; 1998/11; 1998/12; 1999/01; 1999/05; 1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003-ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!

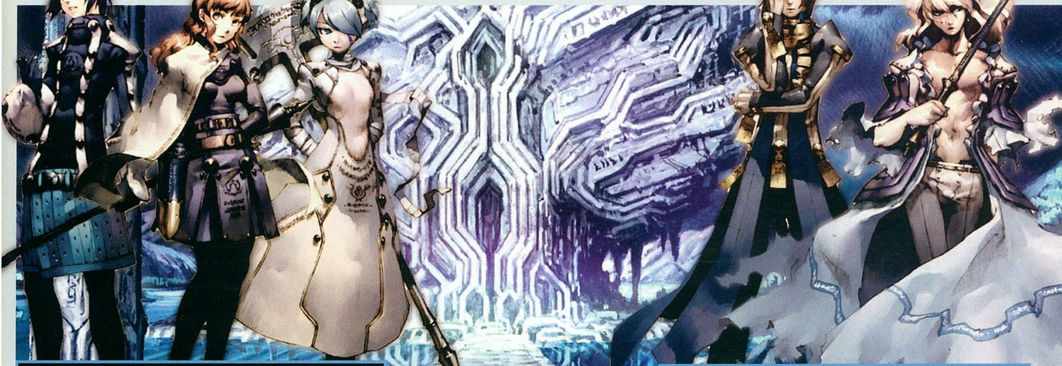

STELLA DEUS
THE GATE OF ETERNITY

ÚJ KIRÁLY SZÜLETETT!

Nem kockáztatok túl sokat, ha kijelentem, hogy az elmúlt évek egyik sikercége az *Atlus*. Mióta a Shin Megami Tensei sorozatot nyomják, azóta egyre igényesebb és egyre élvezetesebb anyagokat dobnak piacra. Nem volt ez mindig így, emlékszem régebben az Atlus logoja láttán az ember egy gyengécske, maximum középszerű játékra asszociált. Ez azonban mára teljesen megváltozott. Ha felvillan az Atlus kék felirata, szinte biztosak lehetünk abban, hogy minőségi stuffal lesz dolgunk. Nem is tudom, hogy van-e olyan cég az elmúlt éveket figyelembe véve, ami ekkora fejlődésen ment keresztül. És ez nagy szó, ha tekintetbe vesszük, hogy még a legnagyobb multinacionális cégek is (lásd. Square) elkur… akarom mondani ellaposodtak az évek során. A siker titka valahol ott lehet, hogy az Atlus inkább törekszik arra, hogy egy bizonyos vásárlói kört szolgáljon ki, de őket aztán maximálisan, ellentétben a multikkal, melyek a nagyközönség igényeit veszik figyelembe. A második számú jó pontot pedig azért kapja a cég, hogy az alkotásait nem rest kiadni angolul is. Ékes példa mindezekre a Shin Megami Tensei, ami a legelvontabb RPG sorozat, melyet valaha készítettek, szűk, de lelkes és igényes közönséggel. Az Atlus tehát már letette a névjegyét, sőt nálam dobogós is lett az Enix mellett.



Mindezek után talán értitek milyen érzés lehetett, amikor megpillantottam az Atlus logoját, mikor betöltöttem legújabb játékukat a **Stella Deus**t. Egyébként is nagyon izgatottan álltam neki a tesztelésnek, mert korábban Martin mutatott belőle képeket, amik annyira szépek voltak, amit én PS2-őn ebben a stílusban még nem láttam.



GYÖNYÖRŰ!

De mégis milyen stílusban? Nos, a Stella Deus stratégiai, vagy ha úgy tetszik taktikai RPG, amiben a mai napig a *Final Fantasy Tactics* volt az etalon. Ebben minden megvolt, ami eben a stílusban kellett: jó sztori, élvezetes harc, összetett fejlesztés, pimasz nehézség és elképesztő hosszúság. Az FFT királysága azonban most végleg véget ért, mert a Stella Deus olyan igényes alkotás lett, ami miatt megérdemli a trónt. Túlzás lenne persze azt mondani, hogy eddig PS2-re ne jöttek volna jó taktikai RPG-k, hisz a Nippon Ichi nevű cég azért ellátott bennünket anyaggal bőven. És ezek igényes és humoros alkotások voltak, ám grafikailag mégsem jobbak egy SNES-PS1 színvonaltól, ami persze nem baj, de tény. A Stella Deus az első, ami amellett, hogy összetettség és igényesség kérdésében túl lép a FFT-on, grafikai téren végre PS2-es nívót hoz. Pedig a játék ugyanazt a rajzolt stílust követi, mint a többi hasonszőrű anyag, mégis sokkal jobb az egész. Mindez főleg annak köszönhető, hogy a karakterek megrajzolásánál a maximumra törekedtek. Egyrészt elképesztő egyedi stílusban alkották (festették?) meg őket, szinte művészetről beszélhetünk ezen a téren, de a helyszínek is jók. Ráadásként a szereplők a terepeken szép nagyok, és részletesen animáltak, főleg ha rázoomolsz a képre a jobb analóg karral harc közben. Tökéletesen látszik például, ha valaki elpirul vagy mérges lesz, mert még ez is tükröződik az arcukon, mindez erősítve a rajzfilmes hatást. Pedig szó sincs cell-shadingről, minden kézzel rajzolt, mint a FFT-ben, de végre a kor követelményeinek megfelelően.





Ha már szó esett a cell-shadingről akkor az intro jut eszembe, ami talán a legigényesebb bevezető animáció, amit az elmúlt években láttam. Egy gyönyörű cell-shaded rajzfilmet képzelj el, monokróm hatásokkal, illetve erőteljes szín árnyaltokkal, amely színek rendkívüli hatásost keltenek. És erre még a gyönyörű muzsika is ráerősít. Ritka az ennyire stílusosan megtervezett bevezető film.



A LASSÚ VÉG

A grafika önmagában azonban mindig kevés bármilyen játékról van szó, kiváltképp a taktikai RPG-k között. Érdekes történet nélkül az egész fabatkát sem ér. Ebben a dologban sem csalódtam és megijedni sem kell, a történet jól értelmezhető, tehát nem Shin Megami Tensei bonyolultságú „őrület" fog rád várni. Ennek ellenére izgalmas és fordulatos a sztori, így mindenki elégedett lehet vele. Nézzük is meg, mit érdemes tudni a kezdet kezdetén.

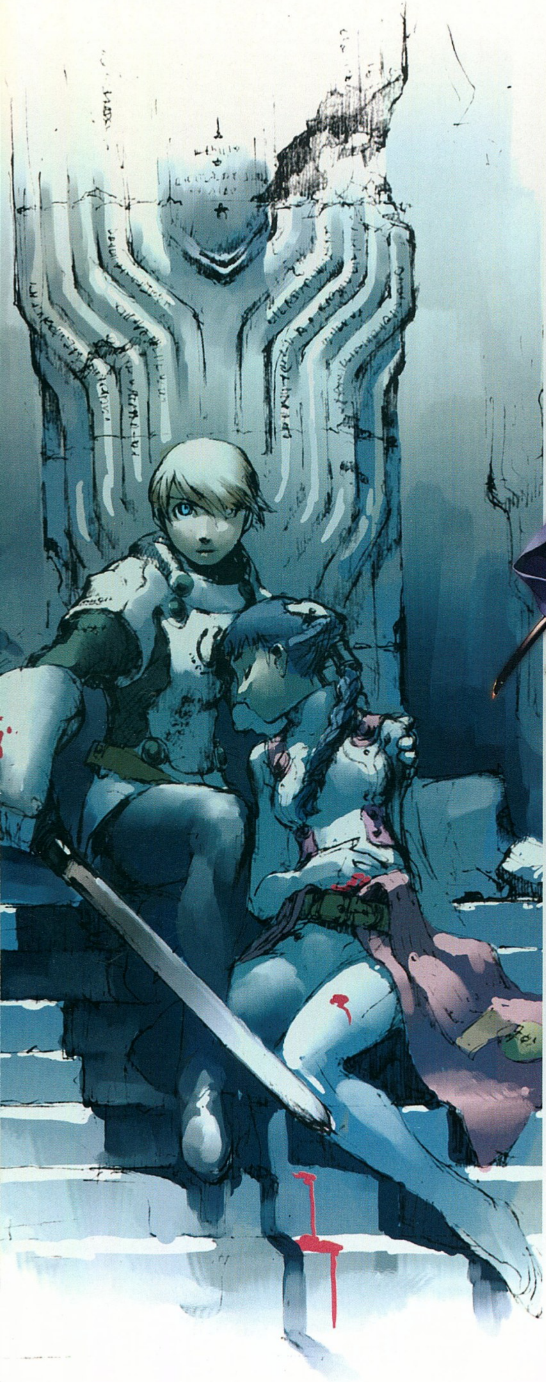
A Stella Deus egy Solum nevű világba kalauzol el minket. Ez a világ gyakorlatilag beteg. Ennek oka egy rejtélyes köd, a Miasma feltűnése, amely, mint valami burjánzó rákos daganat terjeszkedik a világban. Mindent, ami az útjába kerül elnyel és elpusztít, legyenek azok hatalmas városok vagy kontinensek. A legrosszabb, hogy semmit nem lehet ellene tenni. Így nem csoda, hogy az emberek szép lassan elvesztették minden reményüket. Ebben a helyzetben az anarchia ütötte fel a fejét, így a gyilkosok, rablók és árulók lassan káoszba taszították Solumot.

Ekkor azonban feltűnt egy reménysugár. Egy új ideológia kezdett terjedni, mely a származási helye után, az Aeque nevet kapta. Ez az eszmerendszer röviden a következőt hirdette: „a békés véget". Tanításaik szerint ugyanis ennek a megromlott világnak a pusztulása Isten akarata. Azok, akik elfogadják ezt és megvárják a sorsuknak rendelt véget, végül Isten oldalán találhatják magukat.

Ez a tanítás – már aki hitt benne – kettős hatással járt Solum lakóira. Egyrészt megszabadította őket minden félelmüktől, másrészt azonban megfosztotta őket az élni akarásuktól is. Mindez egy új jelenség kialakulásához vezetett, mely az Apathy, azaz az apátia nevet kapta. Az emberek közömbösen várták a békés halált anélkül, hogy bármit is tettek volna ellene.

Ekkor azonban egy Dignus nevű férfi lépett elő, gyakorlatilag a semmiből, hogy tegyen az apátia és a Miasma ellen. Módszerei azonban meglehetősen sajátosra sikeredtek. Először is magát kinevezte Overlordnak (Legfőbb úr), majd nekilátott, hogy megszervezzen egy hadsereget. Mikor ez készen állt, lerohanta Fortuna királyságot, és apátiás tömegeket mészároltatott le. Nem csoda hát, hogy félelem lett úrrá Solum lakóin, mindenki Dignustól kezdet rettegni.

És itt kapcsolódik az eseményekhez a játék főhőse Spero, aki épp egy békés faluban gyakorlatozik mesterével, Viserrel, amikor megérkeznek Dignus bérencei. Visert akarják, mivel ő a titkos tudomány, az alkímia mestere. Az alkímiára Dignusnak van szüksége, mert segítségével talán megállítható a Miasma. Igen ám, de ehhez a Solumban élő békés lények, az úgynevezett a Spiritek energiájára is szükség van. Őket kellene levadászni ehhez. Kisebb



csetepaté után Viser és Spero beáll Dignus szolgálatába. Persze ebben van némi szerepe Dignus két generálisának, Croire-nak és Echidnának is.

Spero két évet tölt Dignus zsoldjában és közben barátokat szerez, Adara és Grey személyében. Közben azonban kétségek gyötrik. Nem tudja eldönteni, hogy vajon helyes dolog ártatlan és látszólag értelmes Spiriteket ölni, és vajon Dignus tényleg helyesen cselekszik-e. Tanítója Viser tartja benne a lelket, de egyszer összetűzésbe kerül az egyik generálissal, Viperrel, melynek messze ható következményei lesznek. Speronak tehát fel kell derítenie Dignus, a Miasma és a Spiritek titkát, úgy hogy a világ összes jelentős erejével szembe kell szállnia.

Így indul tehát a történet. Gondolom, ebből a felvezetésből látszik, hogy egy nem egyszerű alapfelállásról van szó. Rengeteget fog sztorizni a játék menetközben, soha nem lesznek üresjáratok. A legizgalmasabb Dignus helyzete, hisz egy külsőleg is meglehetősen gonosz egyénre asszociálhatnánk, mégis célja összességében jók, hisz a Miasmát akarja megállítani, és fel akarja rázni az emberiséget az apátiából. Csak hát ennek során az eszközökben nem válogat. És hát az sem tudjuk, mit akarna azután, ha célját elérné, azaz végezne a Miasmával. Az elején, de még sokáig a történet során eldönthetetlen lesz, hogy ki a jó és ki a gonosz, a dramaturgia tehát tökéletes. A karakterek is meglehetősen árnyaltak, a „gonosz" és a „jó" oldalról is lesznek kedvenceink. Egyedül a főhős az abszolút jó, ahogy azt már megszokhattuk.

Nyugodtan mondhatom, már csak emiatt az izgalmas történet miatt is megéri végigjátszani a programot, mert nagyszerű és meglepő fordulatokban nem lesz hiány!

A KITAPOSOTT ÖSVÉNYEN

Ezzel a főcímmel arra akartam utalni, hogy a Stella Deus nagyon-nagyon sok mindenben a nagy elődjét, azaz a Final Fantasy Tactics útját járja, mind a játékmenet, mind a küzdelmek kérdésében. Aki tehát ismerte a FFT-t, az rengeteg ismerős dologgal találkozhat. Ugyanúgy fejezetekre oszlik a történet, és ugyanúgy találunk térképet, ahol vonallal lesznek összekötve a bejárható helyszínek. Még a napokat is FFT módon számolja a játék, azaz 1 nap mire átmész egy helyen. A fogadók is megvannak, ahol munkákat is vállalhatsz, különböző jutalmakért cserébe. Ezt a rengeteg átvett dolgot azonban én nem mondanám hibának. Inkább arról van szó, hogy ami jó és kiforrott dolog, azon egyszerűen felesleges változtatni.





Egyébként, ha már a munkákról esett szó, akkor megemlíteném, hogy ezúttal sokkal fontosabbak lettek. Elég sok karaktert csak úgy lehet felvenni, ha megoldod a feladatokat (amúgy Quest a nevük). Fontos, hogy több típusra oszlanak, és mikor elvállalsz egyet a fogadóban (Guild), akkor színén láthatod, mire kell majd számítani. A sárgánál általában csak figyelni kell, esetleg az X-et kell nyomogatni meghatározott helyeken, a kékeknél ki kell várni a teljesítési időt, míg a pirosaknál harcra is számíthatsz. Feltétlenül érdemes megoldani valamennyit. Előtte egyébként ments, mert el is ronthatod őket, ha valamit rosszul csinálsz, amennyiben ez előfordul, akkor érdemes ismételni. A Guildban lehet tovább tárgyakat is készíteni (Fusion), méghozzá más tárgyak kombinálásával.

Érdekes újítás az úgynevezett katakomba (Catacombs), ahol harcolni lehet. Szintek vannak, egyre erősödő ellenfelekkel. Jól lehet gyakorolni itt, mert baromi sok van belőlük.
Azt talán már elmondanom sem kell, hogy a városokban lehet fegyverezni, és információkat szerezni.

FEJLESZTÉS ÉS HARC

Egy ilyen játéknál nem mehetünk el eme két fontos összetevő mellett, hisz meghatározó dolgokról van szó. Ennek ellenére most nem fogok hosszú elemzésbe bonyolódni. Egyrészt a Tutorial menüben rendkívül részletes leírást találsz hozzá, másrészt, ha szereted és ismered az ilyen anyagokat, könnyen belejöhetsz mindenbe.
Először is az összecsapások során, a képernyő tetején láthatsz egy csíkot, ez az AP Meter. Itt láthatod saját, illetve az ellenfelek ikonját, és ezzel azt, hogy milyen sorrendben fognak jönni egymás után. A különböző cselekedetek (varázslat, tárgyhasználat, támadás) ezt a sorrendet megváltoztathatják. Attól függ melyik mennyi AP-t fogyaszt. Mindenki 100 AP-val rendelkezik, és minden cselekvés AP-t fogyaszt. Tehát ne csodálkozz, ha túl sokat lépsz, és nem marad varázslásra vagy támadásra. Utóbbi kettő esetén egyébként az EXP mellett SP-t is kapsz. Ez azért fontos, mert a lényeges fejlesztéseket ezzel lehet megtenni. Ahogy az ilyen játékoktól megszokhattuk, rengeteg mindent lehet fejleszteni, legyen szó akár varázslatokról, speciális mozgásokról, tulajdonságokról, esetleg a különböző értékeidről (HP, Str, Def, stb.). Ne felejtsd el, hogy a kifejlesztett dolgokat használatba is kell rakni, és a helyed itt véges, azaz nem pakolhatsz fel annyi speciális tulajdonságot, amennyit akarsz. Érdemes egyébként az SP-t növelő dolgokat fejleszteni, hosszútávon megtérül!

Nagyon fontos az úgy nevezett Rank Up, ami nem egyenlő a rendes szintlépéssel (Level Up). A Rank Uppal új fokozatra léptetheted elő emberedet, de csak akkor, ha teljesül néhány feltétel (pld. megfelelő tárgyakat birtokolsz, megfelelő szinted van stb.). Az újabb fokozatokban (Rank), új képességek, varázslatok stb. válnak kifejleszthetővé.
Érdemes egyébként változatos és jól alkalmazkodó csapatot kiépíteni. Embereid lesznek hozzá, mert a munkákkal sokan csatlakoztathatók. Legyen nyilasod, gyógyító papod, varázslód és több fizikai harcban jártas embered. Ne felejtsd el, hogy kombinálni is tudod karaktereidet, amit érdemes kifejleszteni mindenkinek és alkalmazni harcban (megfelelő pozícióba kell felállni hozzá), mert rengeteget sebez.
Bevallom, nagyon elégedett voltam a harccal és fejlesztési rendszerrel. Élvezet volt valamennyi ütközet, és a fejlesztés is izgalmas és kellően összetett, mégsem bonyolult. Szeretem az olyan taktikai RPG-ket, melyekben többféle stratégiával is lehet nyerni. Az olyan anyagokat, melyekben akkor is tudok győzni, ha nem vagyok elég fejlett, de ügyes taktikával próbálkozom. A Stella Deus pedig ilyen játék, talán ezért is jött be!
Pedig sokszor nem könnyű az anyag, sőt hajlamos a FFT szintű szemétkedésre. A legnagyobb szivatások ellenére én mégis azt mondom, hogy a játszhatóság Kiváló, mert ha valami baj történik, csak magunkat hibáztathatjuk.







MARTIN BELESZÓL!

Numero Uno! Végre itt az FFT méltó utódja!

ÉRTÉKELÉS

Az értékelés tulajdonképpen megtörtént a cikk korábbi részeiben, hisz elmondtam, hogy mind a grafika, mind a játékmenet, de a harc és a fejlesztés is király. Talán csak a program audio részéről nem meséltem. Csak azért mert ez teljesen rendben van. Minden szereplő szinkronizált, méghozzá profi módon. Spero kicsit álmosan beszél ugyan, viszont Viper és Dignus tökéletes, sok más szereplő mellett. A zenék szintén nagyon ütősek, kb. az ilyen játékok által képviselt színvonalat hozzák, azaz pár hét játék után azt fogjuk észrevenni, hogy az anyag dallamai a fejünkben zakatolnak. Játék közben pedig egy idő után, minden jelenet kezdetén a legelső akkord felcsendüléséből tudni fogjuk, hogy érzelmileg milyen rész következik. Ebből talán kitaláltátok, hogy a hangulat is tökéletes.
A hosszúságával sincs gond. Nem írok óraszámot, mert észrevettem, hogy a különböző fórumokon (főleg az 576-én), ebből állandóan parttalan és értelmetlen vita kerekedik, melyet egyesek a tesztelői hitelem megkérdőjelezésére használnak. A játékidő úgyis teljesen szubjektív dolog, mindenkinek az egyéni stílusától függ (korában csak támpontot akartam adni, mikor leírtam egy-egy értéket). Legyen annyi elég, hogy ha FFT hosszúságával elégedett voltál, akkor itt sem fogsz csalódni, sőt!
Zárszóként azt kell, hogy mondjam, nagyon örülök ennek a játéknak, mert egy színvonalas és kihagyhatatlan stuffot ismertem meg benne. Így azt tanácsolom neked is, ha szereted ezt a stílust, akkor ne sokáig vacillálj a megszerzésén!

Veres Miki
veresmiki@576.hu

STELLA DEUS: THE GATE OF ETERNITY

ATLUS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (76KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ nagyon szép és hangulatos anyag
× igazából semmi extra

9 pont



SCART elosztó



PS2 Zsinórnélküli irányító



PS2 Antenna csatlakozó



PS2 SNES stílusú irányító



XBOX Kisméretű irányító

GBA SP:

ARMOUR CASE (Védődoboz)	1999
LIGHT & MAGNIFIER (Lámpa és nagyító)	1999
MACRO KIT (Védődoboz, autóstöltő, fülhallgató)	4499

GAME CUBE:

16MB MEMO CARD (16 MB memória kártya)	2999
MICROCON CONTROLLER (Kisméretű irányító)	3999

PS2:

DIGITAL CONTROLLER (Digitális irányító)	1999
DUAL FORCE PAD 2 (Analóg irányító)	2999
EXTENSION CABLE (Hosszabbító kábel)	1499
LUMICON CONTROLLER ("Világító" irányító)	4999
MICROCON CONTROLLER (Kisméretű irányító)	4999
MULTIPORT (Négy játékos csatlakozó-elosztó)	4999
RETROCON (SNES stílusú irányító)	5999
RF ADAPTER (Antenna csatlakozó)	1999
STARTER KIT(DVD távir., hosszabbító kábel, irányító)	6999
BLASTER (Fénypisztoy)	7999

UNIVERSAL:

WHEEL (Kormány minden géptípushoz) XBOX, PlayStation, PlayStation 2, GAMECUBE,	13999
UNIVERSAL SYSTEM SELECTOR (SCART elosztó)	3999

XBOX:

CONTROL PAD (Irányító)	5999
CONTROL PAD PRO (Továbbfejlesztett irányító)	6999
EXTENSION CABLE (Hosszabbító kábel)	1999
HEADCOM (Fejhallgató és mikrofon szett)	1999
MICROCON PAD (Kisméretű irányító)	6999
RGB ULTRA SCART CABLE (RGB kábel)	3499
S-AV CABLE (S-AV kábel)	1999
SCART CABLE (SCART kábel)	1999
BLASTER (Fénypisztoly)	7999



Univerzális kormány



PS2 "Világító" irányító



XBOX irányító



GBA Védődoboz, autóstöltő, fülhallgató



XBOX Fejhallgató és mikrofon szett



NINTENDO DS ÚJDONSÁGOK

KIT - PRO

4.999,-

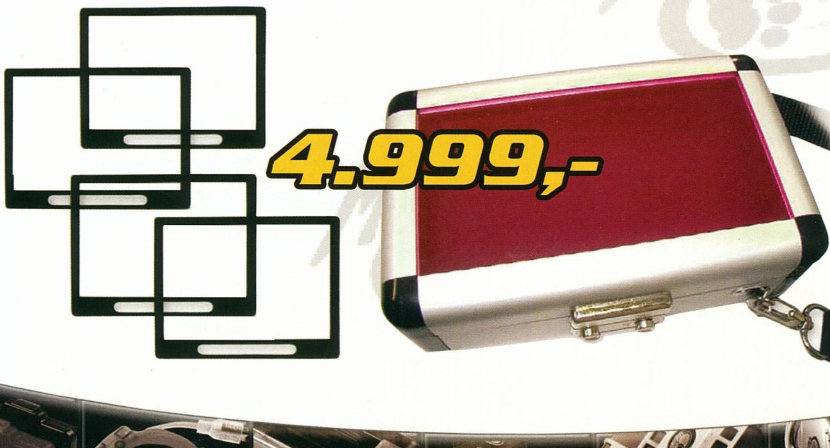


Power Solution



3.499,-

Pro - Tec Kit



4.999,-



FIRST PERSON HAMBURGER



Pariah [latin] = üldözött, kitaszított, a közösség ellensége.

Jó cím. Ha egyszer FPS-t fejlesztek, én is hasonlóképpen fogom elnevezni. *Ad Extremis*, vagy még inkább *Ad Extremum Fetum*. A népek csodálkozni fognak, a Warhammer rajongók vigyorognak, mindenki megveszi a játékot, emberes vagyont szerezek, olasz sportkocsik sorakoznak a garázsban, B kategóriás celebritásokkal fotózkodok, állandó szereplője leszek a pletykalapoknak, rákapok a kokainra, lesz egy Giovanni nevű talján szeretőm, végül pedig jön az elvonó, belépek egy szektába, és megírom a „Hogy tettem tönkre magamat és körülöttem élőket" című hatszáz oldalas önvallomást, amire persze már a kutya sem lesz kíváncsi. Azt hiszem, még sem fejlesztek latin című FPS-t, az ilyen úri huncutságokat meghagyom a Digital Extremes-nek, kísérje be *őket* a drogközpontba a meleg barátjuk, én maradok a nőknél és Heinekennél.

KITASZÍTVA

A furcsa cím futurisztikus tartalmat takar: ha a magyar filmcím-ferdítők a játékforgalmazásba is besegítenének a kreatív ötleteikkel, itthon egészen biztosan a Jövő Szökevénye, az Akcióhős Doki (vagy valami hasonlóan ostoba) címen futna a játék. Tény: a Pariah a nem is olyan távoli jövőben (2050-es évek) játszódik, és egy orvosdoktor, név szerint Jack Mason a főszereplője – ami rendben is van, ha Dr. Freeman friss diplomás fizikusként vissza tudta lőni az inváziós hordákat a Xenre, egy orvos miért ne tudná megtenni ugyanezt? Masonnek ráadásul nem is idegenekkel kell harcolnia, hanem a saját embertársaival. A jó doktor a játék elején a teljesen elnéptelenedett, börtönbolygóként funkcionáló Földön csücsül, méghozzá egy katonai szállítójárművön, egy hibernált női test mellet. A leányzó neve Karina, és azért jegelték a szerencsétlent, mert egy furcsa, eddig ismeretlen vírus lappang benne. A doki hajóját lekapják a levegőből (rakétával, ahogy azt kell), a jó doktor túléli a zuhanást, sikeresen megkapja a „betegséget" Karinától, és a játék további részében kénytelen bébiszittert játszani a vírusfertőzött, ám ennek ellenére még mindig roppant dögös és virgonc hölgyemény mellett. A feladat nem olyan egyszerű, amint amilyennek elsőre tűnik. Karina ugyanis nem kér a gondoskodásból, és a hajót a földre segítő renegátok sem nézik jó szemmel a doktor úr ténykedését – vagyis jó lesz előhúzni a zsebből a lézeres csontfűrészt, golyóbisokat gyömöszölni a Bulldog gépfegyverbe, és a végére járni a dolgoknak – azaz hűvös halomba lőni / robbantani mindenkit, aki köztünk és Karina (valamint a titokzatos vírus forrása) között áll.

PÁRJA, AKCIÓBAN

A Pariah az a játék, amitől az első tíz perc után sokat vársz. A bevezető animáció klassz, a játék jól indul, az első kültéri pálya határozottan megkapóan néz ki. A kurrens Unreal-technológia értő kezekben (a DE áll az eredeti Unreal és a pécés Unreal Tournamentek mögött – ŐK tudják, mire képes a *saját* grafikus motorjuk) nagyon jól teljesít. Kár, hogy kissé kétarcú a grafika. A külső tereken minden rendben van, szépen szállingóznak a falevelek, a víz lassan mossa a partot, lágy hullámok nyaldossák a lábadat, csobog a kis hegyi patak (na, bepisilt már valaki? :-), korrekt fények világítják meg a részletesen kidolgozott tájat – aztán bemész egy épületbe. Ezekkel sincs különösebb baj, csak annyi, hogy ugyanabban az indusztriális stílusban van felépítve szinte mindegyik, legyen szó kitolt helyőrségről, kommunikációs toronyról vagy pályaudvarról. Értékelem, hogy a fejlesztők ragaszkodtak a Pariah-univerzum egységes megjelenítéséhez (végül is a való világban sem váltják egymást tízméterenként a katonai bázisok és a gótikus katedrálisok), de ez egy videojáték, nem realizmust szeretnék látni, hanem *változatosságot*. Hasonló a helyzet a karaktermodellekkel: hősünk és hősnőnk rendben van, még az arcmimikájukra is odafigyeltek, az ellenfelek viszont úgy néznek ki, mint ha valamilyen klón-gyár szalagjáról gördültek volna le mindahányan. Ismételten: realizmus versus változatosság. Nem zombik vagy démonok után sírok (találok dögivel más játékokban), hanem némi egyediségért, ne csak az alkalmazott fegyverben és páncél kialakításában különbözzenek már az ellenfelek, a kutyafáját neki!

A Mason barátunknál felhalmozott fegyverarzenál szolid, jól szolgálja a játékot, mindegyik darab szükséges és használható. Az alap gépfegyveren kívül később sörétes puskát, gránátvetőt, mesterlövészpuskát, kézi ionágyút és rakétavetőt szólíthatunk magunkhoz. Másodlagos tüzelési mód nincs, ellenben minden fegyver fejleszthető – három fokozatban. A fejlesztés a pályákon elszórva (néhol teljesen nyilvánvaló helyeken, néhol nagyon elrejtve) fellelhető Kis Zöld Bigyók (hivatalos nevükön: WEC – Weapon Energy Core) segítségével történik. Első lépcső: egy bigyó, második lépcső: két bigyó, és így tovább – klassz, előremutató ötlet, használjátok, mert szükség van rá. A fejlesztések ugyanis többségükben tényleg sokat segítenek, egyes esetekben pedig kötelezőek: a gránátvető és a mesterlövészpuska első upgrade-jét (jelesül: remote robbantás és hőlátás a távcsőn) a lehető leghamarabb érdemes felpakolni, nagyban segítik majd az előrehaladást – de a maxra feltolt Bulldog (gyorstüzelés, stabilitás plusz jófajta robbanólövedékek az arra érdemes mellkasokba) sem utolsó játékszer. Van egy közelharci fegyverünk is (a fentebb emlegetett futurisztikus csontfűrész), ezt én személy szerint alig használtam – viszonylag gyenge szerszám, és kevés olyan szitu akad, amikor érdemes lenne előkapni. Mindenképpen említést érdemel még a Helaing Tool, egészségünk és fizikai állapozunk őrzője. Mason alapból négy energiablokkal indul, ezekből lehet sebződni – ha nem „ürül ki" teljesen egy blokk, akkor később visszatöltődik (igen, Halo, Riddick... ismerjük mér máshonnan a rendszert). A Healing Tool a teljesen kiürült blokkok pótlására szolgál, külön felszedhető töltetekkel üzemel, és fegyverekhez hasonlóan ez is fejleszthető (a harmadik lépcső hat blokkot ad).

IRÁNY A FŐSODOR

A fent vázolt fegyverfejlesztésen kívül a Pariah semmit nem ad hozzá a zsánerhez – a megvásárlásával egy korrektül megvalósított, de a fősodortól és jól bevált kliséktől soha el nem szakadó FPS-t mondhatsz magadénak. Nagy bajok nincsenek vele, egyszer nyugodt szívvel végigjátszható, de másodszor már nem nagyon fogsz visszatérni hozzá – mert nem nyújt kiemelkedőt. Kár, sokkal többet néztem ki belőle. Az ígéretes kezdetek után a sztori leül, és csak a játék közepe táján indul be ismét, ami – tekintve, hogy a Digital Extremes Hálivúdból szalajtott forgatókönyvírókat a Pariahhoz – nem túl fényes teljesítmény. A hosszú felvezetés eredményeképp a játék záróakkordjai elsietettnek, összecsapottnak tűnnek, épp kezd érdekessé válni az egész, aztán paff, hirtelen vége van, mint a botnak (nem csoda, hogy már most bejelentették a második részt – érzésem szerint eredetileg több tartalmat szántak a játékba).

Mentené a helyzetet az élvezetes harc – de nem menti. Középszerű, fiúklányok, néhol kétségbeejtően *középszerű*. Az ellenfél AI-ja az esetek többségében durván defenzív, meglátnak, beveszik magukat valami fedezék mögé, aztán mehet az adok-kapok a távolból. Egy idő után általában megunják a távolról lövöldözést, meg a fedezék mögül előugrálást – ilyenkor bután rohamozni kezdenek. Az első néhány harcnál még élvezed („hűdejól csinálják a srácok, elbújnak előlem, utána meg jönnek, mint az oroszok a Don-kanyarban"), aztán kiismered őket, és elkezded unni. A gránátvető felvételével, és az első upgrade felpakolásával (második pálya!) ráadásul a kihívás is csökken. Bebújnak a sziklák mögé? Gránátot nekik, a remote-tal robbantsd a fejük fölött, a csapat egyik fele megdöglend, a másik előreszalad, bezoomolsz a Bulldoggal, és hajrá, forró ólmot a kis testükbe, hadd élvezzék. Kulcsszó: szépen, lassan, óvatosan. Felejtsd el a Halo pörgős tűzharcait, ez nem az a játék. Told rá a WEC-eket a mesterlövészpuskára, készítsd be a rakétavetőt az oldalzsebbe, és te leszel a Pariah-maestro, az acélzápor *Herbert von Karajan*ja, a megállíthatatlan, őrült halál-karmester. Az AI helyenként kifejezetten hülye. Néha azt sem veszik észre, ha lelövöd mellőlük egy társukat. A rakétavetős srác annyira lelkes, hogy akkor is lő, ha fal van köztetek, sőt, lányos zavarában a saját kollégáit (és önmagát) is képes felrobbantani. Piha!















A harc akkor jó, ha nagyon sokan törnek egyszerre az életedre, és terület is nagy, sok fedezékkel. A fent felsorolt hiányosságok ilyenkor annyira nem szembetűnők, és legalább van mint rombolni. A Paraiah alatt licencelt Havok fizikai motor dübörög – nem annyira látványos, mint a HL2-ben, de képes nagyon szép jeleneteket (a robbanástól szanaszét repülő ellenfelek, leomló őrtornyok, széttrancsírozható oszlopok) produkálni. Néhány pálya járműveket is kínál: kár, hogy csak hozzáadott bonuszként funkcionálnak, a nehézkes irányításuk miatt nem jutnak akkora szerephez, mint a Halo-ban (a fenébe, megint a H betűs szó – csúnya dolog mindent a zsáner csúcsragadozójához hasonlítgatni, de ez a referencia nagyon nehezen kerülhető ki egy Xbox-os lövöldénél). A járművek ráadásul a Pariah framerate problémáinak fő forrásai: gyalog stabil a játék, gyors járműves közlekedésnél akadnak apróbb problémák, a direkt a járműveknek szentelt szakaszoknál (Karina vezet, te lősz) pedig botrányossá válik a helyzet – még szerencse, hogy nem erőltették az utóbbit.

GYORSKAJÁLDA

A Pariah a maga tizennyolc fejezetet felvonultató, maximum tíz óra alatt végigjátszható single player kampányával gyors, egyszeri szórakozást nyújt. A Digital Extremes nem lenne Digital Extremes (mondom: UT-sorozat, ehhez értenek igazán), ha nem pakoltak volna vaskos multiplayer szekciót a játékba. A többjátékos móduszban van minden, mi szemnek-szájnak ingere: deathmatch, team deathmatch, CTF, Siege és Front Line Assault módozatok (utóbbi egy területfoglaló csapajáték, szerintem ez a legjobb), online / offline hancúrozás (akár botokkal is – nagy piros pont érte!), co-op multi (újabb piros pont!), és a járművek is egy fokkal használhatóbbak, mint a single szekcióban (többen lovagolhatunk rajtuk, lehet külön lőni a másodlagos fegyverrel). A fegyverfejlesztés itt is működik (bár a deathmatchben sok értelme nincsen – nem élsz addig, hogy használhasd :-), és még kasztok közül is választhatunk – azaz különböző, előre meghatározott fegyver-szettekkel indulhatunk. Az ötlet nem rossz, de a balansz hiánya miatt áldás és átok egyszerre: tapasztalataim szerint a multi összecsapásokat durván uralja a mesterlövésszel-raksival induló kaszt, így mindenki azt választja – az eredményt el lehet képzelni, remeg a pálya a robbanásoktól, meg a távolról szétloccsantott agyú playerek halálüvöltéseitől. Ha meguntad a játékhoz mellékelt pályákat, a beépített szerkesztővel sajátokat hozhatsz létre (harmadik piros pont – az editor jól átlátható, könnyen tanulható, kezes jószág), ezeket Live-on keresztül tudod megosztani a többiekkel.

Párja, Párja, mért kellett csalódnom benned? Így sem vagy rossz játék, de a fejlesztőid renoméját ismerve jobbra, kidolgozottabbra, grandiózusabbra számítottam. Szólj nekik, hogy a második részben vegyék feszesebbre a sztorit, variálják jobban az ellenfeleket, és tanítsák meg őket férfi módjára harcolni. A multid jó, de azért vannak nálad erősebb fiúk (Halo 2, az új TimeSplitters...) a játszótéren. A jelenlegi formádban olyan vagy, mint a gyorskajáldákban kapható baconös sajtburger: az éhségemet egy időre elverted ugyan, de ennek ellenére már most a nagymama vasárnapi rántott csirkéjére és a világbajnok túrós rétesére gondolok...

liquid



MARTIN BELESZÓL!

A következő SMS-t küldtem Liquidnek, miután átnyomta hozzám a cikket: „A *urva nénikédet, de jól írsz". Most komolyan, kit érdekel, milyen a játék – ez a teszt, kérem, ez a teszt... ;-)

PARIAH

DIGITAL EXTREMES / GROOVE GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

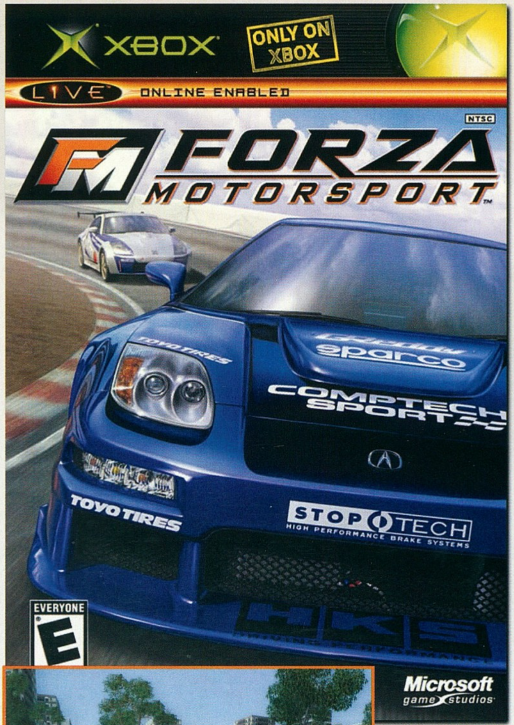
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-16 Játékos, 8 online
109 blokk, dd 5.1, 16:9, headset, system link

✔ szépen prezentált sci-fi fps, jó multival
× furcsán viselkedő ai, unalomba fúló harcok

7 pont

VÁRTUK, MINT A MESSIÁST!



A TURISMO LEGENDA

A történet egy kellemes tavaszi délután kezdődött 1998-ban. Kolbászoltunk egy barátommal, akit csak „Béla bácsinak" hívunk, majd letelepedtünk egy parkban és megnéztük a legújabb Konzolt. Aznap már hetek óta NFS 3 lázban égtünk, és kíváncsian vártuk az újság értékelését. Nagy érdeklődéssel olvastuk végig egy még annál is jobb autós játéknak, a PS1-es Gran Turismo-nak a tesztjét, melyet maga a Főszerkesztő bácsi tesztelt le. Ugye mondanom sem kell, hogy még egyetlen egy játékra sem voltunk ennyire, és ilyen sokáig rákattanva. Még memóriakártya nélkül is mindennap letettük mindennap a B és A jogsikat a barátom gépén, pedig az elején még hosszú órákig nyüstöltük a vizsgákat, aztán mindig egy új kocsival kezdtünk karriert. Egy-két hónapra rá már lett saját gépem, és hosszú hetekkel később már az International A jogsit is letettük. Sosem felejtem el, ahogy minden egyes kocsival órákig, vagy napokig bíbelődtem. Matematikai harmonikus pontossággal számítottam ki a versenyváltó ideális fokozatait, ezáltal még a megnyert kész versenykocsikból is jobb gyorsulást, valamint nagyobb végsebességet csikartam ki. Például így voltam képes az egyik tuningolt Skyline-ból 408 km/h-t kihozni a tesztpályán. A tuningolás, a kocsigyűjtés, és a realisztikus vezetés élménye adta meg a játék igazi ízét. Ezek után egyedül a Driver és a MGS volt képes hosszútávra lekötni minket.

2000-ben megérkezett a GT2, rengeteg kocsival (köztük végre európaiakkal is) és rengeteg lehetőséggel. Először hiányoltam ugyan a sebváltó precíz manuális beállítását, de végül úgyse lett volna rá időm, hiszen több, mint 200(!) kocsit válogattam össze, pontosabban minden márka minden típusának legnevesebb „verzióját". Több hónapos munkámba került, mire mindet beszereztem, feltuningoltam, végül pedig hosszasan gyönyörködtem a tuningolt és lefestett versenyautókban. Minden kocsi sebváltóját úgy állítottam be, hogy a lehető legjobb időeredményt érje el a „0-1000 m" tesztmérésen. Külön játékot találtunk ki a barátaimmal az árkád módban, ahol lóerő / tömeg index szerint 5 kategóriába csoportosítottuk a járgányokat. Hatalmas bajnokságokat rendeztünk. Kisorsoltuk ki lesz az USA-val, Japánnal, Nagy Britanniával, Németországgal stb.

Később még számos másik (GT jellegű) neves autós játékkal találkoztunk DC-n : MSR, Ferrari Challenge, Le Mans, Sega GT, Tokyo Extreme Racer 2. Mindegyik említett játék nagyszerű volt a maga nevében, de már egyikük sem tudott sokáig lekötni, vagy komolyabb bajnokságokra inspirálni bennünket. A (viszonylag) kevés kocsi miatt még a PS2-es GT3 sem volt számomra igazán maradandó élmény.

Xbox-on is számos GT jellegű próbálkozással találkozhattunk már, pl. Apex, Group S Challenge, Auto Modellista, de mind közül talán egyedül a Sega GT (az első X-es játékom) volt igazán ígéretes. Azóta persze megjelentek nagyon tetszetős autós / motoros játékok is, mint a Rallisport sorozat, Project GR2, valamint a Moto GP sorozat, és bár az előbbiek egytől egyig rendkívül igényes 9 pont feletti stuffok voltak, mégis talán inkább a szolidabb TOCA 2 témája állt közelebb a játékosok szívéhez. Az igazi tuningolás élményével pedig fura módon pont egy árkád játék, a NFS: Underground rukkolt elő.

De a hosszas várakozás végre meghozta a gyümölcsét. 2005-öt joggal nevezhetjük a „turismo" évének, hiszen néhány hónapon belül két régóta várt játék is érkezett a témában. Biztos mindenki izgatottan várja már a választ, hogy a **Forza Motorsport** valóban képes volt-e beváltani a hozzáfűzött reményeinket.

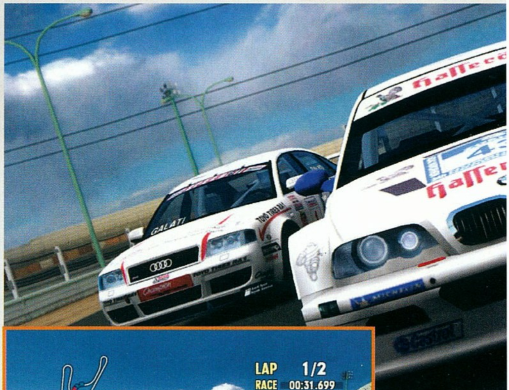
A KEZDETEK

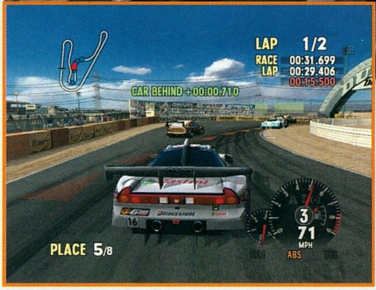
Már rögtön az elején egy komoly dilemmával néztem szembe, ugyanis el kellett döntenem, hogy melyik kontinenset választom régiómnak: Észak-Amerika, Európa, vagy Ázsia. Az adott régióból származó kocsik olcsóbbak, és kezdetben csak ezekből válogathatok. Az amcsi járgányok egzotikusak, de túlságosan farolósak. Hosszútávon a japán kocsikkal járnék a legjobban, de olyan egyhangúak, így végül Európa mellett döntöttem. Nem a gyors, de irányíthatatlan angol kocsik, hanem a remek német márkák miatt.

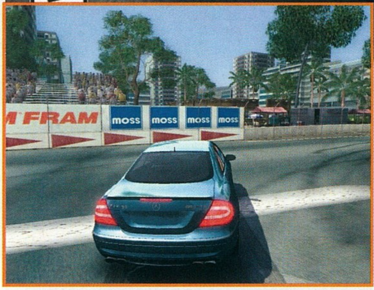
Kezdetben 6 alapkategóriájú kocsi közül választhatunk. Navigálni elsősorban a képernyő alján a kis autós képek között érdemes, hiszen az autók csak másodpercekkel később töltődnek be, viszont szabadon forgathatóak és zoomolhatóak. Nem volt nehéz a választás, hiszen minden létező adat szerepel a kocsik mellett, így a 23 ezer kredites kezdőtőkémmel egy Audi TT mellett döntöttem.

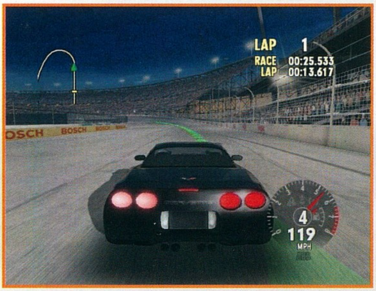
A versenyek nehézségi szintjét 8 különböző beállítás szerint szabályozhatjuk (ideális ív, ellenfelek ügyessége, roncsolódás, gumik elhasználódása, automatikus/manuális váltó, ABS, TCS és STM), majd az így kapott konfigurációk közvetlenül befolyásolják a nyeremény összegét.

A Drivatar vezetőt, a tuningműhelyt, és az autópiacot majd később tekintsük meg, előtte inkább próbáljunk ki egy versenyt, melyek nagy











része még nem elérhető. Egy szakaszverseny mellett teszem le a voksomat (Fujimo Down Hill A), amely egy nagyon szép erdős hegyre kalauzol el.

A töltési idő 15 mp, hiszen a játék eközben egy teljes kvalifikációt szimulál, hogy felállítsa a rajtsorrendet. A TT jó döntés volt, hiszen az első helyre kerültem, mögöttem pedig 7 hasonló kategóriájú kocsi sorakozik (Golf, Subaru, Lancia Delta stb.). Az operatőr vagány módon körbepásztázza a járgányomat, majd külsőnézetre vált a kamera. Ahogy repesztek előre a többiekkel a meredek hegyoldalon, szédítően felgyorsulunk, és egyre inkább elveszítem az uralmamat a volán felett. Az útra egy ideális ívet festettek fel, amely később nagyon is hasznosnak bizonyult, de egyelőre rögtön a kikapcsolását fontolgattam, mert csak összezavart. Különben is jól megy a vezetés, vagy legalábbis jól ment, ugyanis nem sokkal ezután kőkeményen kisodródtam az egyik hajtűkanyarban, a mögöttem száguldó kocsi pedig hangos csattanással belém hajtott, ripityára törve ezáltal a fényszórómat. Ezután kiválasztottam a hagyományos belsőnézetet, amelyen kívül még rendelkezésünkre áll egy „padló” belsőnézet, valamint két külsőnézet (motorháztetős nézet nincsen sajnos), de hiába is szedtem magamat össze, ugyanis a jobb felső sarokban a pályaszakasz százalékmérője már 70-nél tartott. Azért a nyolcadik helyről fel tudtam még tornázni magamat az ötödikre.

ÁRKÁD MÓD

Az árkád módban kezdetben csak 3 választható pálya áll a rendelkezésünkre, és csak akkor tudjuk megnyitni a többit, ha az egyes pályákon bármelyik kategória bármelyik kocsijával első helyezést érünk el. A 28 lezárt pálya 2-3-as csoportokban nyílik meg, és ugyanígy unlockolható fokozatosan a 36 rejtett autó is. Ez a játékmód önmagában kitenne egy egész játékot, ugyanis a 31 pálya megnyerése bizony napokig, vagy akár még egy hétig is eltarthat, és – a rejtett kocsikkal együtt – 142 legkülönfélébb kategóriájú kocsi választható. A kocsi típusa tulajdonképpen teljesen mindegy, mert a gép úgy is ahhoz fogja igazítani a többi játékost. Kedvező helyezést elérni nem nehéz, de az aranyért már bizony kőkeményen meg kell szenvedni.

Az ellenfelek nagyon agresszívek. Végig ott vannak a nyomunkban, tolakodnak, furakodnak, és csak az első adandó alkalomra várnak, hogy hibázzunk, és leelőzhessenek. Főleg a futam második felében szoktak csak igazán rákapcsolni. Mi lehetőleg kerüljük a lökdösődést, vagy a komolyabb ütközéseket, mert legtöbbször mi húzzuk a rövidebbet, és ha még az egyik ellenfelet sikerülne is kivonni a forgalomból, a többi azon nyomban leelőz. Fontos, hogy említsem: álló helyzetben a fék, vagyis az L csak kisebb késéssel vált át hátramenetbe, úgyhogy ilyen helyzetben inkább használjátok közvetlenül az X-et.

Engem személy szerint totálisan kikészített az árkád mód. Az elején még viszonylag könnyű, de aztán egyre keményebb versenyekkel kell szembenézni. Nem kellemes dolog egy 10 perces futamot a 15. újrakezdésnél az utolsó körben elrontani. **Az árkád módra tökéletesen illik a technikai sport íratlan szabálya, miszerint ha egy kanyart 150-nel kell bevenni, akkor 151-nél kisodródsz, 149-nél pedig elveszíted a versenyt.** Volt olyan futam, amelyet csak 1, vagy 2 óra után sikerült letennem, és valahogy mindig az utolsó fél percben előztek meg. Ha nagyon nem megy, érdemes más kocsikkal, más kategóriákból próbálkozni, esetleg pihenni, különben csak belénk rögzülnek a hibáink. Az 15. futamot (Tokyo Circuit) már 4 (!) teljes órán át nyomtam szünet nélkül, mire végre megnyertem. Már totál ideg voltam, de fantasztikus érzés volt hátradőlve kifújni magamat. Hideg víz alá tartottam a kezemet, ittam valamit, majd továbbléptem a következő pályára.

KARRIER MÓD

A karrier módban kivételesen nem jogosítványok alapján, hanem szintrendszerben határozzák meg az előrelépést. Kezdetben a 0. szinten vagyunk, amely 5-6 ezer kreditenként emelkedik tovább. A játék itt kizárólag a versenyeken szerzett pénznyereményeket adja össze. Például egy megnyert kocsi eladása után kapott pénztől nem léphetünk tovább a ranglistán. Ugyanakkor szerencsére azzal sem törődik a gép, ha a megnyert összeget már elköltötted. A 10. szinttől már csak 20-30 ezer kredites léptekben lehet a szinteken továbbhaladni. Egyébként a nyeremény díjából mindig levonnak büntetésként egy összeget, amely a futam közben szerzett autókárnak felel meg. További pénzlevonás jár a Drivatar vezető használatáért is (lásd lejjebb). Van viszont egy úgynevezett ritkasági bonusz. Ezt mint külön adat tartják számon minden autónál, és azt jelöli, hogy egy adott típus – a felszerelt extráival együtt – mennyire megy ritkaság számba a világon. Minden egyes level upgrade-nél kapunk valami ajándékot, mivel javulnak a kapcsolataink a cégekkel. Például egy új alkatrész lesz kapható, vagy éppen olcsóbban vehetünk meg egy márkát. Néha még kocsit is ajándékoznak nekünk. A versenyeknél 5 fő kategória van, valamint egy online mód, ahol extra pénzt lehet nyerni (valószínűleg egymásét :). A szakaszversenyekhez, és az amatőr ligába már a 0. szinten is beléphetünk. A profi ligához a 10., a Bajnokságokhoz a 20., az Endurance versenyekhez pedig a 30. level szükséges. A kategóriákon belül rendre 10, 20, 20,15 és 10 versenyen vehetünk részt, melyek mindegyike valamilyen kikötésre korlátozódik pl. csak európai kocsik, négykerék meghajtásúak, roadsterek, stb. Ha van megfelelő autó a birtokunkban, azt jelzi nekünk a játék. Sőt, akár közvetlenül ki is választja nekünk a garázsból. A versenyek mindegyike 2-4 futamból áll, kivéve a Bajnokságokat és az Endurance versenyeket. Ha egy adott versenyen belül minden futamot aranyra tettünk le, akkor kapunk egy ajándékkocsit. Javaslom, hogy mindig először a 0. szintű versenyeket végezzük el, majd csak azután térjünk át az 5-ösre, 10-esre stb. Továbbá csak akkor vegyünk egy verseny kedvéért külön kocsit, ha már semmilyen új versenyhez nem rendelkezünk megfelelő autóval, ugyanis nekem a megnyert kocsik szinte mindig megfeleltek a következő versenyhez. Tuningolni sem szükséges mindig, csak mert mondjuk elsőre másodikak lettünk. Hasznosabb, ha inkább begyakoroljuk az adott pályát.

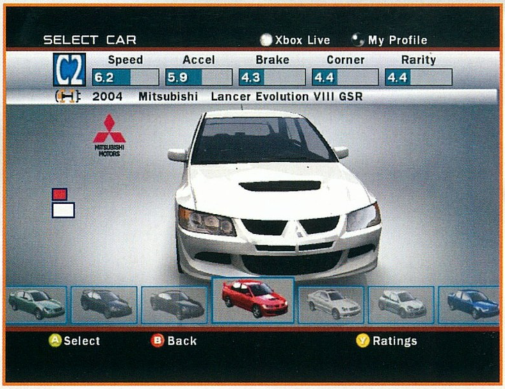
KOCSIK ÉS PÁLYÁK

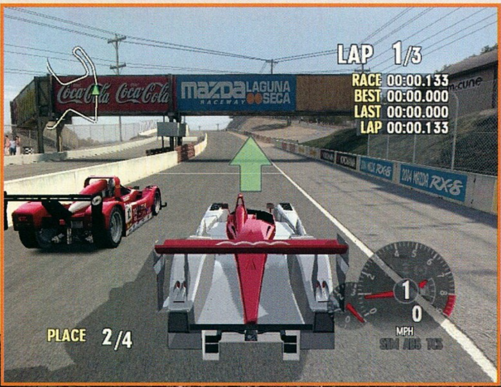
A játékban 9 ország 38 féle autómárkája közül válogathatunk, melyek közül olyan nevek is helyet foglalnak, mint Shelby, Saleen, Mercedes, BMW, Porsche, Ferrari, Koenigsegg, Jaguar, Lotus, stb. A 231 darab autó viszonylag kevésnek tűnhet egy ilyen volumenű játék esetében, de ebből mondjuk csak alig 8 darab Skyline, és olyan fantasztikus autócsodák is bekerültek, mint a BMW M3 GTR, McLaren F1, vagy a















'92-es Ferrari F40, melyből alig 100-150 darab létezik az egész világon. Egyébként használt autókat nem találtam, viszont sok híresebb régebbi típus akadt.

24 teljesen különböző pálya áll rendelkezésünkre, és persze ezeknek a tükrözött, vagy megvágott változatai, plusz a tesztpályák. Bár azt nem tudom megítélni, hogy ezeknek nagy része valóban csak centikkel tér-e el a valóságtól, de néhányukkal már találkoztam korábbi autós játékokban, és számomra geometriailag ugyanolyannak tűntek. :) A klasszikus Laguna Seca, vagy a szédítően gyors 20 km-es Nürnburgring pl. már biztosan mindenki számára ismerős. Akadnak színesebb városiak is pl.a Rio de Janeiro Circuit, amelynek kiköpött Outrun II feelingje volt. A Pacific Shipyards pedig a Burnout II Airport pályájára emlékeztetett. De akad még erdei, hegyi, éjszakai, New York-i ... és nascaros pálya is.

A játék introja engem leginkább a Sega GT 2002-re emlékeztetett, de valahogy most sem váltott ki bennem komolyabb érzelmeket (bezzeg a '98-as GT introja, hmm). A replay egész pofásnak mondható, de véleményem szerint túl kevés kamera beállítás áll a rendelkezésünkre. Az viszont döbbenetes, hogy eközben is mennyi adatot tudhatunk meg a kocsikról (pl. hogy melyik kerékre hány százalék nyomás nehezedik az adott pillanatban) a visszajátszás közben. Külön érdekesség, hogy visszajátszáskor például jól látszódnak a bukósisakos pilóták, ahogy koncentráltan kormányozzák a csillogó-villogó verdákat. Akit egyébként zavarnának a vastag fekete csíkok fent és lent, az ne nyúljon a kontrollerhez, és néhány másodperc múlva teljes képernyőn élvezheti a látványt.

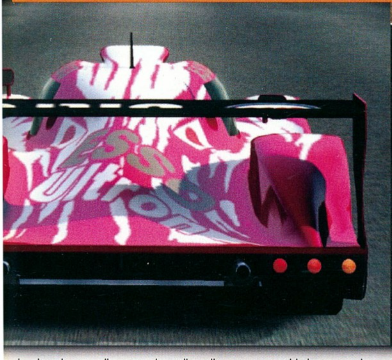
REAL DRIVING (2200)

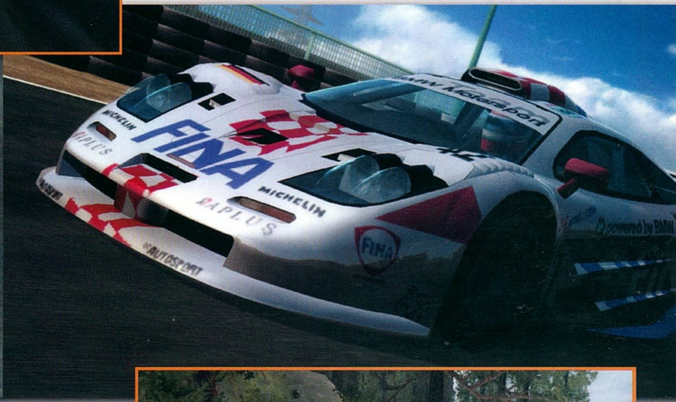
Annak ellenére, hogy bár a karrier mód versenyei nagyságrendekkel humánusabbak, és könnyedebbek, és még csak véletlenül sincsen semmilyen gyanúja catch-upnak, mint az árkád módban, én mégis azt ajánlanám, hogy az utóbbival kezdjétek az ismerkedést, mert így legalább biztosan megtanultok szabályosan vezetni. Már csak azért is, mert az árkád versenyek megnyerése gyakorlatilag felér egy komolyabb jogosítványért folyó játékmóddal. A játék egyébként lépten-nyomon tippeket ad nekünk, többek között a helyes vezetési stílus elsajátítása érdekében is. Például felhívja a figyelmet az alul-, és felülkormányzásra. Vagy tanácsolja, hogy ha driftelni szeretnénk, kapcsoljuk ki az STM-et. Továbbá többször is figyelmeztet, hogy kerüljük a fékezést kanyarodás közben, mert a két „funkció" semlegesíti egymást, még ha az ABS segít is ezen valamit. Ez utóbbit én is hajlamos vagyok elfelejteni, de miután megszoktam, hogy még jóval a kanyar előtt le kell lassítani, és fék nélkül kanyarodni, már az árkád versenyek is valamivel könnyebben mentek. Miután megtanultam szabályosan vezetni, már egyik pálya sem okozott olyan nagy gondot. Egyébként kezdetben mindenképpen ajánlanám az ideális ív használatát, amely nem egy előre meghatározott felfestés, hanem egy „intelligens" csík, mely az











aktuális sebességedhez, és a kocsidhoz illően váltja a színeit (zöld, sárga, piros) aszerint, hogy éppen gyorsítanod, vagy lassítanod kell.

Ami a kocsik fizikáját illeti, emlékeim szerint talán már játszottam olyan játékkal, ahol hangsúlyosabbak voltak az autók közötti különbségek, de ez nyilván beállítás kérdése, és például a TOCA 2-nél mindenképpen komolyabb szimulátorral van dolgunk. Egyébként tényleg realisztikusnak tűnnek a kocsik irányíthatóságai, és kellő figyeléssel hamar el lehet sajátítani egy tökéletes vezetési stílust. Az ész nélküli vezetés csak balesetekkel jár, az autót ért kár pedig kihat a kocsi fizikájára. A fehér gombbal hívhatunk elő egy kis ikont, amely mutatja futam közben a sérülés mértékét (pl. a kis kormány azt jelenti, hogy a kocsi oldalra húz).

Azt hadd említsem még, hogy bár a hátrapillantásra külön ott van az Y, a jobb analóg karral mind a 8 irányba elpillanthatunk. Sőt +/- 45 fokos irányban még pásztázhatunk is, mint egy FPS-ben.

Mindez akkor volt csak igazán érdekes, amikor kivittem az erdőbe az én kis F40-esemet, majd külsőnézetre kapcsoltam, és jól körbepásztáztam. :) Persze gyakorlati haszna is van a dolognak, hiszen így kizárhatjuk a holttér lehetőségét, bár aki rendelkezik házimozi rendszerrel, az úgy is hallja, ha mellé ért egy másik kocsi (gyakran ennek köszönhettem a győzelmemet. :)

TUNINGOLÁS

A műhelyünkön belül találjuk a garázsunkat, ahol autóinkat 29 féle adat szerint csoportosíthatjuk, és szinte minden létező információt lekérdezhetünk róluk, vagy statisztikailag párosával összehasonlíthatjuk őket. A kocsik külön kategóriák alapján lettek besorolva. A fő kategóriák: D, C, B, A, S(uper), és a versenykategóriák. Ezeken belül pedig számozással (1-4) rangsorolták a kocsikat, pl. B1 jobb, mint B3. Egyébként a mérföld átállítható km/h-vá, de a teljesítményt valamilyen oknál fogva nem lóerőben (HP), hanem kW-ban adták meg, így ezt mindig át kellett fejben váltanom: 1 LE = kb. 0.7355 kW.

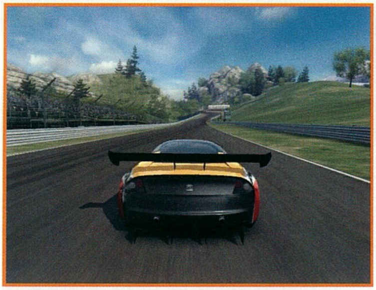
A tuningoláshoz 4 menüpont áll a rendelkezésünkre. A setup tuningon belül 9 fő beállítást végezhetünk kocsinkon belül, amennyiben már vettünk járgányunkhoz versenyalkatrészeket. A rugózást, aerodinamikát, stabilizátort, féket stb. nem annyira szükséges bütykölni, de a sebváltót mindenképpen állítsuk be. A grafikonról viszonylag jól leolvashatóak az értékek, de örültem volna, ha számokkal is kiírják a fordulatszámokat. Próbáljuk meg úgy konfigurálni az áttételeket, hogy alul egy „gyök x" függvényhez hasonló ív váljon láthatóvá. Az autó tesztelésére – a normálpályákon kívül – itt rögtön 3 pálya is a rendelkezésünkre áll, és egy külön menüpontban 2-3 másodperc alatt kiszámolja nekünk a gép a gyorsulást, végsebességet, féktávot stb. egy szimulált egyenes szakaszon. **Egy adott versenypályára akkor van egy autó sebváltója a legjobban beállítva, ha az pont a leghosszabb szakasz végén éri el a végsebességét.** (Elég furcsa ez a 0-97 km/h, de biztosan a 0-60 mérföld/h-ból fordították, bár akkor meg 96km/h-nak kéne lennie.) Aki elég kitartó, akár 30-40 féle beállítást is elmenthet kocsinként.

Az igazi tuningolást az upgrade tuningon belül eszközölhetjük, és a korábbi tapasztalatokkal ellentétben itt most nagyon is kedvezőek az árak. A motortuningon belül végezhetünk el olyan komolyabb változtatásokat, mint pl. a versenykipufogó, vagy a turbotöltő beszerelése.

A második menüpont a külső / aerodinamika, ahol különböző felniket, színes tónusú ablakokat választhatunk, valamint designos spoilereket szerelhetünk fel. A harmadik menüponton belül vásárolhatjuk meg a setuphoz szükséges alkatrészeket (pl. versenyváltó, versenykuplung, versenygumi, stb.). A teljesítmény, tömeg, vagy kategórián belüli változásokról mindig részletesen informálnak bennünket.

A setupon, és az upgrade-en kívül még rendelkezésünkre áll egy festőszalon ahol 80 különböző szín közül választhatjuk meg kocsink, valamint a motorháztető, a szárny, és a visszapillantók színét. A negyedik menüpont talán a legizgalmasabb, itt ugyanis licencelt matricák, vagy bármilyen egyéb ábrák segítségével cicomázhatjuk fel saját versenyautónkat.



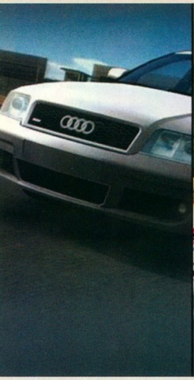


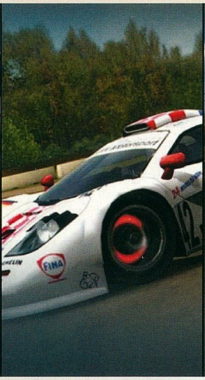


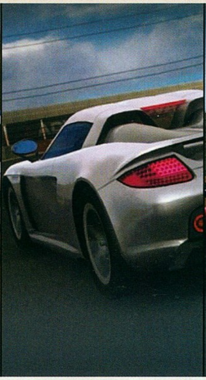
Hála a rendkívül részletes – az NFS: Undergroundnál is komolyabb – tuningolási lehetőségeknek, és a hatalmas választéknak, egy-egy versenyautó felszerelésével és beállításával akár több órán át is elszöszmötölhetünk. Ha van egy memóriakártyánk, esetleg online hozzáférésünk, akkor meg is vehetjük egy barátunk tuningolt kocsiját.

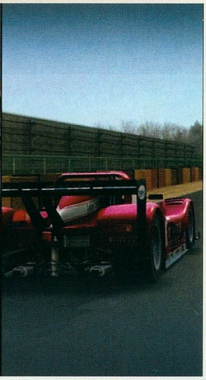
DRIVATAR VEZETŐ

A Drivatar vezető egy mesterséges intelligencia, melyet ha kiképzünk, egyfajta autópilótaként helyettesíthet bennünket a futamokon. Az aktiválásához már az is elegendő, ha teljesítjük az 5 fő tesztfeladatot: különböző pályákon kell 3-3 kört megtenni, hogy a gép kianalizálhassa, hogy a









más-más felépítésű kocsikkal hogyan vesszük be a 9 fő kanyartípust. Ezután további menüpontok is rendelkezésünkre állnak még, hogy minél jobban betaníthassuk az autópilótát. A Drivatar vezetőt közvetlenül a versenyek előtt lehet betölteni, és minden bizonnyal nyugtató, amint afféle élő közvetítésként végignézzük, hogyan manőverez a pályán helyettünk, de ennek meg van az ára. 1.: A tesztvizsgákat elég profin kell letenni ahhoz, hogy az autópilóta jól vezessen. 2: Igaz, hogy a gép általában nem szokott hibázni, de nem is kockáztat, így csak a többieknél erősebb kocsi esetén garantált a győzelem. 3: A Drivatar vezető használata esetén csak a nyeremény 20-30 %-át kapjuk kézhez.

TIME TRIALS, FREE RUN, MULTIPLAY

A Time Trials-on belül 21 pályán versenyezhetünk magunk ellen (ghost), de csak a kijelölt autóval, melynek az irányítását a gép menetsebességgel adta át a kezembe. Ennek bizony eléggé „vizsga szaga" volt, de bármennyire jó eredményt is értem el, nem történt semmi az időrekord rangsorolásán kívül. A Free Runon belül található a hagyományos időfutam, melyet két részre osztottak a körpályás és a szakaszversenyek csoportja szerint (ide rejtették a klasszikus 0-400 méterest is), valamint találunk itt még egy ötletes Autocross játékmódot is, ahol 10 erre alkalmas tesztpályán szlalomozhatunk a piros bóják között. A multiplayer mód támogatja az osztott képernyőt, a system linket, és az Xbox Live-ot is. Az előbbi esetben 2, az utóbbi kettőben pedig 8-8 (gépenként 1) játékos versenyezhet egyszerre.

Az osztott képernyős mód sajnos nagyon észrevehetően butított grafikailag, ami elsősorban a talajon, és az autók fényezettségén, valamint kidolgozásán nyilvánul meg. Nagyobb baj, hogy még az autók sebessége is jócskán lecsökken ilyenkor, de ha nem közvetlenül az egy játékos mód után próbáljuk ki, akkor – főleg egy gyorsabb kocsival – talán nem annyira feltűnő. A system link azonban teljesen megegyezik grafikailag a rendes játékkal. A gép által irányított versenyzőket azonban hiányoltam. Multiplay témában bizony példát vehettek volna a Moto GP sorozattól.

ÉRTÉKELÉS

Technikailag a Forza mindenképpen csúcsszínvonalat képvisel, de semmiképpen sem fogja megváltani a világot, mert nem lett annyira hihetetlenül látványos, mint azt sokan várták tőle. A TOCA 2-nél egyértelműen szebb, főleg a pályák, valamint a törésmodell is sokkal élethűbbre sikerült. Valamivel komolyabb grafikát mutat fel a PGR2-höz képest is, de a Rallisport 2 mellett már nem tudott elhúzni. A kocsik talán részletgazdagabbak és élethűbbek lettek, kivéve a törésmodellt, de véleményem szerint a RC2 pályái szebbek egy hangyányit. Azért számos 3D-s fát, sátrakat, csillogó házakat, kamionokat és egyéb terepobjektumot láthatunk, de például a közönség pixeles kartonbábúk egész hadából áll, viszont legalább pályánként vagy ezret láthatunk belőlük. A grafika sebessége azonban példás, vagyis nagyon gyors és folyamatos. Egy-egy komolyabb járgány sok esetben szédítően hathat ránk, a megjelenítés pedig 300 km/h fölött is pengeéles marad (főleg egy RGB kábellel). Először gyanúsan szaggatottnak találtam a kocsik tetején a pályák tükröződését, de aztán rájöttem, hogy így még filmszerűbb hatást is kelt. Mindamellett láttam már ennél realisztikusabbnak tűnő grafikát, mert a Forzának icipicit olyan színesen rajzos, vagyis enyhén árkádos stílusa van. A menü designja ugyan nem az ingame grafikához tartozik, de meg kell jegyeznem, hogy nagyon hangulatos, logikus, és kidolgozott.

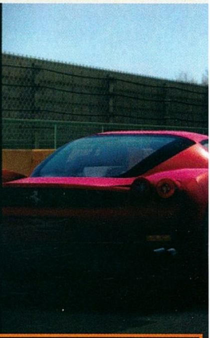
A motorhangok legtöbbje egyértelműen megkülönböztethető volt egymástól, például az F40-es mélyen brümmög, majd a gázra taposva élesen felbőg. A térhangzást úgy alakították ki, hogy a kormánynál ülve érezhessük magunkat, vagyis így még pusztán a hang alapján is meg lehet állapítani a motor pozícióját. Az előzetes demoverzióval ellentétben itt nagyon is elnyerte a tetszésemet ez a megoldás. Kár, hogy a játéknak az átlagosnál csak egy alig jobb (szöveg nélküli rockos) soundtrack jutott, de legalább feltehetünk saját dalokat is. Bár ez eléggé szubjektív kérdés, hiszen nekem például iszonyatosan bejöttek a Burnout 3 college rock stílusú számai, de nem biztos, hogy mindenki örült volna neki a Forzánál.

A Forza Motorsport igazi erénye a realisztikus vezetés élménye, és az akár min. 200-300 óra játékidős szavatosságot rejtő tartalom. A hangulatról pedig annyit, hogy ennél a játéknál végre közel ugyanaz a „turismo feelingem" támadt, mint 5 évvel ezelőtt a GT2-nél. A multiplay-re viszont haragszom, de egyjátékos módban jelenleg nincsen még egy ilyen autós játék Xbox-on, amely felérne vele. Ügyhogy én részemről egy bivalyerős 9.5-et ajánlok neki, utalva ezzel a kisebb hiányosságokra, de mégis elismerve ezzel a profi fejlesztési munkálatokat.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu











MARTIN BELESZÓL!

Egymás mellé tettük a Krisszel a Forzát és a PS2-es GT4-et, ugyanolyan TV-kre kötöttük, kiválasztottuk ugyanazt a kocsit, ugyanazt a pályát, aztán mind a kettőn egyszerre indultunk. Fél percenként megálltunk és megbeszéltük a látottakat. Nem tudtam eldönteni, melyik játék a szebb. Van, ami az egyikben szebb, van ami a másikban. Tartalmilag én a GT4-et többnek érzem.

FORZA MOTORSPORT

MICROSOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

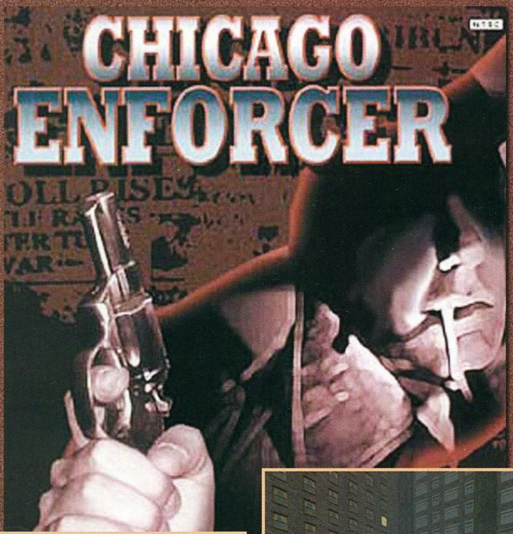
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos, 1-8 xbox live
dd 5.1, 16:9, system link, kormány

✔ a legjobb autós játék xboxon
✕ osztott képernyőn lassú és butított, átlagos soundtrack

9.5 pont

AL CAPONE SZOLGÁLATÁBAN



1930. Az alkoholtilalom Chicagót háborús színtérré változtatta. Rivális bandák harcolnak egymással a város milliárd dolláros illegális alkoholbirodalmáért folytatott harcban. Kézigránáttal és gépfegyverrel juttatják érvényre akaratukat. Ez a maffiavezérek ideje. Ez Al Capone ideje.

Aki szeretne (viszonylag) korhű képet kapni az akkori időkről, annak mindenképpen figyelmébe ajánlanám Brian De Palma '87-es *The Untouchables* c. filmjét, magyar címén *Aki Legyőzte Al Caponét*. Olyan zseniális szereposztással bír, mint Robert De Niro (Al Capone szerepében), Kevin Costner és Sean Connery.

GENGSZTERVILÁG

A **Chicago Enforcer** nevű FPS-ben Al Capone embereként tipikusan gengszteres feladatokat kell végrehajtani. Ki kell írtani (bandástul) egy ellenbanda vezetőjét, fenyítés céljából szét kell verni különböző boltokat, fel kell robbantani egy gyárat stb., de akadnak olyan küldetések is, melyekben némi kreativitásra is szükség lesz: pl. amikor meg kell szökni a cellánkból, vagy amikor álruhában belopózunk a rendőrösre, hogy ellophassunk egy aktát, és kinyírhassunk egy tagot a zárkában.

A küldetéseket többnyire többszintes házakban, vagy üres utcákon kell végrehajtanunk.

A pályákon állandóan ránk támadó gengszterek és rendőrök egész hadával fogunk szembenézni, de civilekre sajnos nem lőhetünk, mert nem csak egyszerűen hibapontokat kapunk, hanem az első fegyvertelen járókelő elhalálozásakor kezdhetjük elölről a küldetést.

Grafikailag kb. egy öt évvel ezelőtti színvonalat képvisel a játék. Teljesen üres utcák, elvétve néhány régi klasszikus autó, oszlopok, magasvasút, és egyéb terepobjektum. A ránk támadó gengszterek sem túl változatosak. Néhány kivételtől eltekintve (pl. főmuftik), csak feketeöltönyös kalapos, vagy hózentrágeres nehézfiúk, no meg a rendőrök támadnak ránk. Míg az előbbiek között akadnak puskás, vagy gépfegyveres, esetleg rakétavetős fickók is, addig a rendőrök csak sima pisztollyal támadnak ránk, de úgy bánnak vele, mint egy igazi westernhős. A karakterek megjelenítése ha lehet, még gyengébb, mint a pályáké. Bugyután mozognak, a mesterséges intelligenciának nyoma sincsen. Ha fejbe lőjük őket, a hasuk vérzik, és mint minden más esetben, ilyenkor is ugyanazzal a rongybaba mozdulattal esnek (nem, inkább hajlanak) össze.









A fegyverek viszont igen tetszetősek. Kezdetben csak pisztoly áll a rendelkezésünkre, de később szert tehetünk puskára, gépfegyverre (tommy gun), sniperre, és olyan ínyencségekre, mint a molotov koktél, automata nehézgépfegyver és rakétavető. Ez utóbbiakat akkor szerezhetjük meg, ha elegendő mennyiségű pénzt szerzünk, melyeket az egyes pályákon találhatunk, ha mindent alaposan átkutatunk. Még hagy említsem meg az egyik alapfegyverünket, a vascsövet. Igaz nem túl kifinomult megoldás, de rendkívül hatékony, vérengző és elsősorban csendes módszer hátulról fejbe verni az ürgéket.

A zenékkel nincsen probléma azon egyszerű oknál fogva, hogy a játékban nincsen (!) zene. A fegyverek hangjával azonban meg voltam elégedve, és a viszonylag pontos térhangzás is gyakran a segítségemre volt, ha nem tudtam, hogy honnan lőnek. A játék teljesen jól játszható, és az irányítás is teljesen normális, csupán egyetlen dolgot szeretnék megjegyezni. A fegyverek nem reagálnak rögtön az R-re, csak min. fél másodperces késedelemmel, viszont maguktól lőnek. Vagyis pl. a pisztolynál / puskánál érdemes egyszerűen lenyomva tartani a ravaszt, és mint egy lassú gépfegyverrel végezni a rosszfiúkkal.

Az igazi rossz hír viszont az, hogy a játék baromi unalmas. A legtöbbször egyszerűen semmi sem késztet rá, hogy végigvigyünk egy pályát. Amikor az egyik küldetésnél 5 boltot kellett szétvernem (vagyis minden egyes kacatot egyenként széttörni a boltban), többször majdnem elaludtam a feladat közben, ahogy kolbászoltam az üres utcákon, és mindig ugyanazok a gengszterek és rendőrök támadtak rám minden sarok mögül, mindenféle rendszer és értelem nélkül. És mindennek tetejében a játék 30-60 másodperces töltési időkkel ajándékoz meg minket, még a Retry-ok esetében is. Nem játszottam ugyan végig a játékot, de az biztos, hogy kétszer (szinte) senki sem viszi végig, de azért egy közepes szavatosságot megelőlegezek neki.

ÍTÉLET

A Chicago Enforcernél hasonló a helyzet, mint az ominózus Robocopnál. Adva lenne ugyebár egy nagyon ütős téma, a helyszín a '20-as / '30-as évek Chicagója, mi pedig Al Capone emberét alakíthatjuk, és a feladatunk, hogy elrendezzünk néhány elvarratlan szálat, hogy az üzlet menete zökkenőmentessé válhasson a városban. Milyen remek kis FPS is lehetett volna ebből! Sajnos nem ez a helyzet. A tesztelés, és a cikk megírása előtt átfutottam egy netes cikket, amiben említik, hogy a fejlesztőcsapatnak már volt 1-2 éve egy MOB Enforcer nevű PC-s FPS játéka, és aki kihagyta, az egy nagy szívességet tett saját magának. :) Igaz ugyan, hogy csak screenshotok álltak a rendelkezésemre, de nekem ez a MOB játék is ugyanolyan Chicagós gengszteres FPS-nek tűnt, és pont úgy nézett ki, mint a tesztalanyunk. Vagyis gyakorlatilag csak néhány egyszerű küldetést találtak ki a fejlesztők, hogy ki lehessen adni X-re is egy kis Enforcer adagot. A baj csak az, hogy már akkor sem volt valami nagy szám a játék, főleg a grafikája, és ez a mostani verzió, ha lehet, még gyengébb lett. Azt hiszem ez az egyik legunalmasabb játék, amivel valaha is találkoztam. Igaz, hogy egyes küldetéseknél talán elérjük az elmegy kategóriát, de nagyátlagban mégis inkább a siralmas hangulat illik rá.

Mindenképpen azt tanácsolom, hogy ezt a játékot messzire kerüld el, és még csak kölcsönbe se kérd. Egyszerűen nem éri meg időt fordítani rá. Van ugyan némi multiplay támogatottsága (system link, Xbox Live), de ha komolyabb deathmatch-re vágyunk, legalább két tucat sokkal jobb FPS közül válogathatunk.

Vigasztalásul, aki mindenképpen ki szeretne próbálni egy Chicagós gengszeres FPS-t, annak ajánlhatom a Time Splitters 2 Chicago pályáját, mert bár grafikailag az a játék sem kimagasló, de legalább van hangulata.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Hát ez egy vicc...

CHICAGO ENFORCER

KEMCO / TOUCHDOWN ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	siralmas

1 Játékos
dd 5.1, (1-8) xbox live, system link

✔ remek témaválasztás, gengszteres fps
× pocsék kivitelezés

2 pont

www.starlogo.hu

STAR LOGO
AZ ÉN MOBILOM

WAP-os tartalmak: SZÍNES HÁTTÉRKÉP letöltésének lépései: (1) AKTÍV a WAP-od? (2) TESZTELD! Küldd a KNTESZT-et a 06-20-9000-868-ra (alapdíjas), a válasz WAP cím, töltsd le! (3) Ha szól, küldd a kódot a megadott számra! (4) A válasz WAP cím, töltsd le a tartalmat! (GPRS kapcsolat ajánlott!)
Ha nem vagy biztos benne, hogy készüléked támogatja a kiválasztott színes háttérkép letöltését, hívd élő ügyfélszolgálatunkat: 06-1-422-3490

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545

CAPCOM



KN656228 KN656227 KN656226 KN656225 KN656224 KN656223 KN656222 KN656221



KN656220 KN656219 KN656218 KN656216 KN656215 KN656214 KN656213 KN656211

CÍMLAP



KN656297 KN656296 KN656295 KN656294 KN656293 KN656292 KN656291 KN656290



KN656282 KN656277 KN656276 KN656274



KN656264 KN656263 KN656260 KN656259



KN656236 KN656235 KN656233 KN656232

DOA

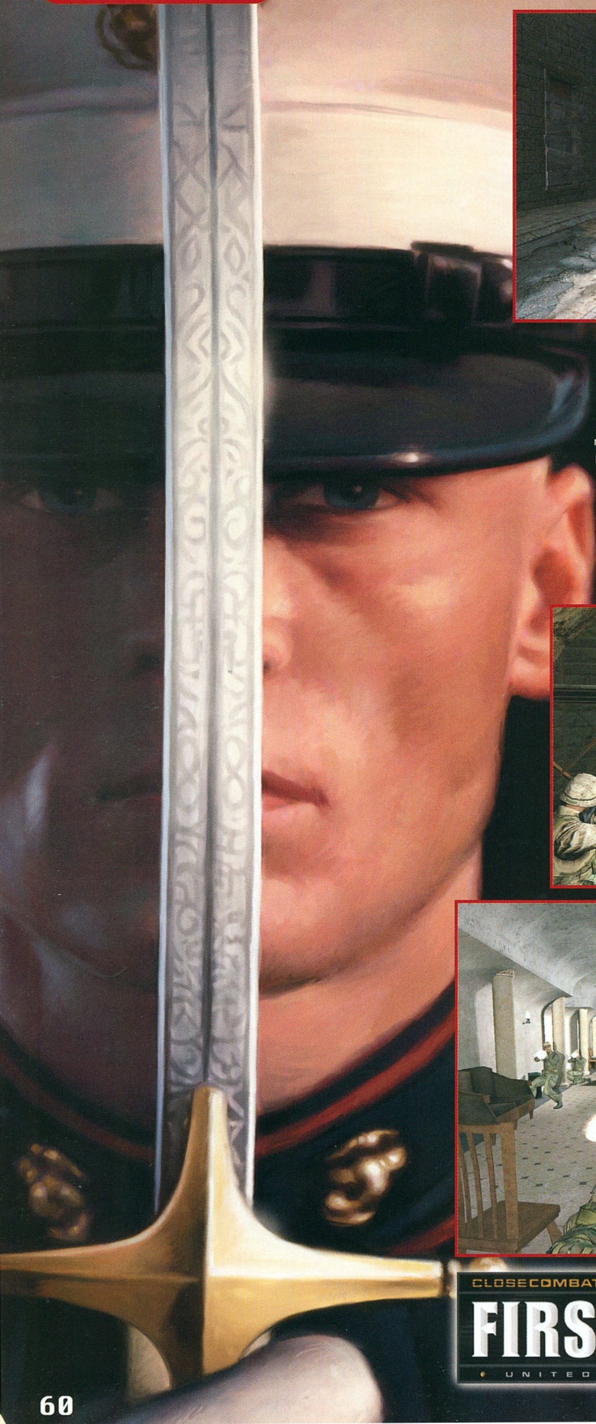


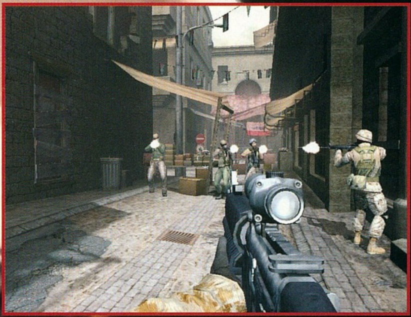
KN656322 KN656320 KN656319 KN656318 KN656316 KN656315 KN656314 KN656313



KN656311 KN656309 KN656307 KN656304 KN656302 KN656300 KN656299 KN656298

<u>Színes háttérképek letöltésének lépései:</u> 1. Bármely mobilhálózatból küldd el SMS-ben a **06-90-635-545** számra a kiválasztott háttérkép kódját!
2. A válaszban megérkezett könyvjelzőre vagy hírszolgáltatói üzenetre rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a háttérképet.
3. Mentsd el a letöltött színes háttérképet!





Négy fős csapatmunka, egy gombos parancskiadás. Az újgenerációs Rainbow Six óta látszólag nagyon közkedveltté vált az FPS fejlesztők körében ez a játékmenet, és bár a komolyabb stuffok közül most csak a SW: Republic Commando jut eszembe, de ha utánanéznék, valószínűleg találnék még rá egyéb példákat is a piacon. Ugyanezen az úton jár aktuális tesztalanyunk, a **Close Combat: First to Fight** is, amely a Tom Clancy játékokhoz hasonlóan modernkori fiktív helyszínekre kalauzol el bennünket, jelen esetben többnyire olyan közel-keleti helyszínekre, mint Libanon, vagy Irán, ahol az Egyesült Államok haditengerészetének tisztjeként irányíthatjuk saját négy fős kis csapatunkat.

JÁTÉKMENET

Miután a 8 jóképű tengerészgyalogos közül kiválasztottunk egyet a profilunkhoz, kezdjük is el a játékot. Azt mindenképpen megemlíteném, hogy 3 hasznos tutorial-videó is a rendelkezésünkre áll, de még ne gyötörjük vele magunkat, hiszen a küldetések előtt egyébként is idővel bemutatják mindegyiket, ha már szükség is lesz a játékban a bennük tanultakra.

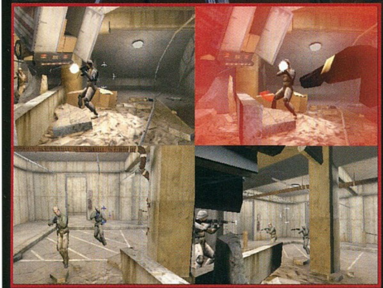
Csapatunk minden tagjának más fegyvere és más képessége van, tehát lehetőség szerint mindenkire vigyázzunk, és figyeljünk mindenki életerejére. Bár a küldetések végrehajtásához nem feltétlenül szükséges, de ha ki szeretnénk használni a játék által nyújtotta lehetőségeket, akkor a csapatmunka mindenképpen kulcsfontosságú. Természetesen lehetőségünk van bárkinek külön utasítást is adni, ám igen bámulatos, hogy csapattagjaink mennyire önállóan és taktikusan képesek előrearaszolni az utcákon, figyelve közben minden ablakot, sikátort, és egyéb veszélyforrást. A formáció mindig a helyszíntől függ. Nyílt utcán például a két szélen haladunk két fős csoportokban. A lépcsőkön valaki mondjuk mellettem halad, egy másik a felső szintet figyeli, a negyedik csapattag pedig a hátunkat védi. A bal alsó sarokban láthatjuk, hogy parancs kiadása esetén az egész csapat, vagy csak az egyik tengerész érintett. Az akciógomb (A) rövid megnyomásával a célkereszt által kijelölt helyre küldhetjük őket. Minden más esetben érvényes a következő szabály: ha egy ikon jelenik meg a képernyőn (pl. ajtó, létra), akkor az A gomb rövid megnyomásával magunkat utasítjuk, ha pedig hosszasan nyomva tartjuk az akciógombot, akkor társainkat. Így például használhatjuk saját magunk is egy harcjármű gépfegyverét, de utasíthatunk is valakit erre a feladatra. Amennyiben nincsen semmilyen ikon a képernyőn, akkor az A nyomva tartásával megjelenik egy parancsmenü, ahol például kérhetünk fedező tüzet, utasíthatjuk a terroristákat, hogy adják meg magukat (általában kevés sikerrel), vagy elrendelhetünk egy rajtaütést egy katonákkal teli szobában, mi pedig a másik ajtón keresztül támadhatunk (ezzel a megoldással is találkozhattunk már a Rainbow Six-ben). Néhány esetben ugyanennek a parancsmenünek a segítségével kérhetünk segítséget a központtól, hogy pl. küldjenek mesterlövészeket, akik leszedik az ablakokból a rosszfiúkat. Bunkerek, harckocsik, vagy nagyobb csapatok esetében pedig kérhetünk légicsapást. Csak meg kell adnunk a koordinátákat (nem nekünk, az egyik társunk bemondja magától :), és már jönnek is a harci helikopterek szétrobbantani a célpontot. Nagyban könnyíti a dolgunkat, hogy





CLOSECOMBAT FIRST TO FIGHT
UNITED STATES MARINES
READY · TEAM · FIRE · ASSIST







a radarunkról minden aktuális terrorista pozícióját le tudjuk olvasni, valamint segít eljutni az utasítás szerinti helyszínre. Ne lövöldözzünk vaktában, hiszen a játék általában már az első civil áldozatnál lefújja a küldetést. Társaink életére is vigyázzunk, és ha lelőtték őket, még idő előtt lássuk el a sebét. Harcolni ugyan már nem fog tudni, de legalább nem hal meg. A játék egyébként csak egyetlen harcképtelen társat engedélyez, úgyhogy rendszeresen gyógyítsuk őket, és persze magunkat is. Medipackeket többnyire a falakon találhatunk, és gyűjtsünk muníciókat, valamint egyéb fegyvereket is. Mi magunk egy M16-ost cipelünk, ami igen nagy és precíz tűzerővel, valamint egy gránátvetővel rendelkezik. Ez utóbbit (a szerzett fegyverrel, és a gránátokkal együtt) az X hosszas nyomva tartásával választhatjuk ki. Mellesleg a Selecttel válthatjuk fegyverünket manuális, vagy automata módra. Ez utóbbi nagyon ütős, csak hát így hamar kifogy a muníció.

ÉRTÉKELÉS

A játék nagyon szép, filmszerű grafikával rendelkezik. Ez azért fontos, mert bár sok játéknak van technikailag erős grafikája, általában ezek nem realisztikusak. Ez viszont nagyon is, és egyes helyszínek erősen emlékeztetnek a *Sólyom végveszélyben* című filmre, csak kár, hogy *Ridley Scott* alkotásának egyáltalán nem, vagy csak alig képes visszaadni a hangulatát. A screenshotok alapján pedig kísértetiesen hasonlít a Full Spectrum Warriorra. A közel-keleti városok, utcák, épületek, és csatornarendszerek valóban nagyon kidolgozottan és élethűen lettek megjelenítve. Nekem csak az a bajom, mint ami a Rainbow Six-nél is volt, és ami sok nagyfelbontású PC-s FPS gyerekhibája is egyben, hogy nincsen egy létező „külön életet élő objektum" az egész játékban. Nincsen egy szétlőhető láda, lámpa, szék, vagy bármi egyéb. Minden fixen áll, mint egy hatalmas lefagyott világban, amely a terroristák nélkül igencsak elhagyatott lenne. Na jó, azért néha-néha találkozhatunk gőzölgő csövekkel, vagy a szélben hajladozó fákkal is, és azért akadnak civilek is. Például többször van szerencsénk üdvözölni ijedt nőket, akik többnyire egyhelyben állnak, aztán egyszer csak elrohannak, és közben olyan őrült módon sikoltanak, hogy felállt a szőr a hátamon. Viszont az dicséretre méltó, hogy még csak véletlenül sem PC-s a játék grafikája, hanem bizony full konzolos, ezért egy ötöst mindenképpen érdemel.



A mesterséges intelligenciával bizony akadtak gondok. Ha nagyon szigorú szemmel szeretném szemlélni a játékot, akkor bizony kimondhatjuk, hogy gyakorlatilag borzalmas, amit egyes helyeken az ellenséges katonák/terroristák művelnek. Az odáig rendben van, hogy az ember nem várhat el minden játék esetében olyan realisztikus, tulajdonképpen saját életet élő mesterséges világot, mint pl. a RE4-ben, de azért van egy bizonyos minimum követelmény. Most arra nem szeretnék külön kitérni, hogy a terroristáknak nem túl változatos a mozgáskultúrájuk, hanem inkább azt ecsetelném, hogy néha milyen bugyután, vagy furcsán viselkednek. Például előfordult, hogy alig 4-5 méterrel előttem vettek csak észre a katonák, vagy néha még akkor sem, amikor ott álltam mellettük fél méterre. Volt, hogy egy terrorista elkezdett lövöldözni, majd a fegyverét leeresztve folytatta az őrjáratot. Olyat is láttam már, hogy a fickó lövöldözött, mint az őrült, majd lejött egy lépcsőn, lassan elballagott mellettem, és csak méterekkel odébb jutott eszébe, hogy hoppá, még mindig élek. Vagy az egyik őrnek direkt a háta mögé kerültem, és többször egymás után nekimentem, gyakorlatilag toltam előre, de ő nem volt hajlandó megfordulni. Egyszer be is fagyott egy terrorista „lelke". Ez annyit takar, hogy miután lelőttem, ott maradt mozdulatlanul, majd egyszer csak eltűnt. Ez utóbbi persze nyilván csak töltési hiba volt, és bár egy másik küldetésnél is találkoztam hasonló hibával, azért nem mondanám, hogy jellemző. A mesterséges intelligencia sem olyan zavaróan rossz, inkább mondjuk úgy, hogy legjobb esetben is csak egy szinten lehet pl. a PSOne-os Medal of Honorral.

A játék zenéjét nehéz lesz értékelnem, minek után a küldetések közben nem nagyon szól semmilyen muzsika, de ez a játék félig-meddig taktikai stílusát tekintve érthető is. A főmenü zenéje azonban nagyon bejött, és a játékot is igen filmszerűvé, vagy legalábbis hangulatosabbá teszi, hogy egyes konkrét helyzetekben, például amikor egy speciális parancsot, vagyis légitámadást, sniper egységeket, vagy egy rajtaütés rendelünk el, akkor az ennek megfelelő akciózene mellett nézhetjük végig a maguktól történő látványos eseményeket. Az egységünk közben folyamatosan kommunikál velünk és egymással, a terroristák azonban nem túl bőbeszédűek, viszont néha igen csak hatalmas nyögések mellett lehelik ki a lelküket.

A fegyverek ropogás pedig hozza a szokásos DD 5.1 minőséget, de ez már el is várható.

A játékban egyetlen egyszer fordult csupán elő, hogy egy jó 10 percre elakadtam, amikor rá kellett jönnöm, hogy hogyan pusztítsak el egy harci járművet. A megoldás meglehetősen egyszerű volt, mindössze rá kellett mutatnom, és egy légicsapást elrendelnem.

Volt még egy dolog, ami komolyabban zavart, mégpedig, hogy csak igen nehézkes tempóban lehetett előrehaladnom. Aztán néhány nap után teljesen véletlenül rájöttem, hogy ha a bal analóg kart kétszer egymás után gyorsan előrenyomom, akkor lehet futni is. Egyébként oda kell bizony figyelni, ha nem szeretnénk elhalálozni, és a csapatmunka is igen fontos, de azért sokkal könnyebb dolgunk van, mint az eddigi Rainbow Six játékoknál. Ha beigazolódik, amit a Splinter Cell: Chaos Therynál jósoltam, akkor valahogy ilyen könnyed, vagy még egyszerűbb játékmenettel kell majd elképzelni a Tom Clancy játék negyedik részét is.

A hangulatról véleményem szerint elsősorban az igen komoly realisztikus grafika gondoskodik, amely még a gyengébb AI-t is képes valamennyire kompenzálni. Egyébként a játékmenet szempontjából ez utóbbi nem is olyan érdekes, hiszen többnyire úgy is csak arról lesz szó, hogy mindenkit le kell lőni a közeli sarkokban, vagy a teraszokról, és ezek mellett mindegy, hogy mennyire intelligensek a terroristák, a hangulat akkor is a helyén van. A lényeg, hogy kihasználjuk a csapatmunkában rejlő lehetőségeinket, és akkor nem csak hogy érdekesebb, hanem sokkal dinamikusabb játékmenetben lehet részünk.

A szavatosságot illetően csak annyit mondhatok, hogy a játékkal eltöltött 2-3 éjszaka alatt nem tudtam végigjátszani, így megint csak a térképválasztó menü alapján tudok saccolni, hogy valószínűleg van olyan hosszú a játék, mint bármelyik másik stuff a stílusában, de azt kétlem, hogy másodszorra is nekikezdenénk. Viszont rendelkezésünkre áll egy igen kidolgozott multiplay. Érthető okokból maximum 4 játékost támogat a gép, és bár rendelkezésünkre áll deatchmatch jellegű játékmód is, minket most leginkább a kooperatív mód kéne, hogy izgasson, amelyet nem csak system linken és Xbox Live-on (minkét esetben gépenként egy játékossal), hanem osztott képernyőn is élvezhetünk (itt is 2-4 játékossal). Hogy ne legyen probléma az egyes játékosok ügyességeinek közötti különbségéből, egy olyan megoldást találtak ki, mint amit már a Serious Samben is láthattunk, mégpedig, hogy az egész csapatnak közös élete van, mondjuk 10. Ha ugyanis mindenkinek fix darab élete lenne, akkor hasonló lenne a helyzet, mint a Counter-Strike-nál, hiszen sok mindenkit zavar, ha elhalálozás esetén végig kell ülnie a kört, ami itt egy-egy hosszabb küldetés esetén még nagyon zavaró lenne.

VÉGSZÓ

A Close Combat: First to Fight egy a csapatmunkás Rainbow Six-et koppintó, ám annál könnyedebb játékmenetet felmutató modernkori háborús FPS. A realisztikusan kidolgozott grafika, és a változatos csapatmunka mindenképpen rányomja a bélyegét a hangulatra, de ezek inkább csak egy illúziót keltenek, melyek a stuff gyenge mesterséges intelligenciáját, és úgy egyáltalán a játék teljesen egyszerű felépítését próbálják takarni, megjegyzem sikeresen, úgyhogy egy stabil „8-alát" mindenképpen érdemel véleményem szerint, főleg ha azt is beleszámítom, hogy nagyon tisztességes multiplay-jel, és köztük még osztott képernyős kooperatív móddal is rendelkezik. A Rainbow Six 4 elérkezéséig mindenképpen jó alternatíva, bár mint említettem, valószínűleg attól sem érdemes majd komolyabban taktikusabb játékmenetet elvárni.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Azt olvastam a programról, hogy a benne szereplő kommandósok élő katonák az amerikai hadseregben. Hűha! Ettől függetlenül még ugyanúgy elaludtam a játékon...

CLOSE COMBAT: FIRTS TO FIGHT

DESTINEER / 2K GAMES

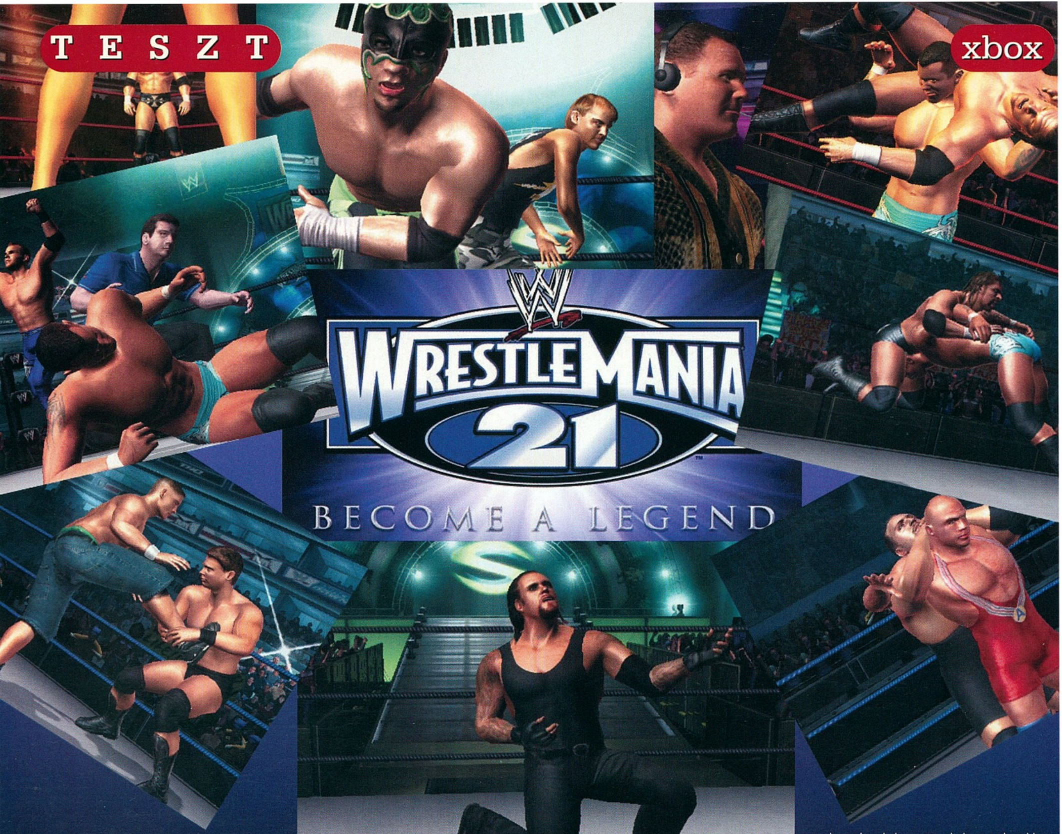
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos
(1-4) xbox live, dd 5.1, 16:9, system link

✔ realisztikus grafika, csapatmunka, kooperatív mód
× háborús fps-nek túl összetett, taktikai shooternek túl könnyű, gyenge ai, néha kicsit egyhangú

7 pont





APUÚ, MIKOR JÖN MÁR A 22. RÉSZ ?

Még a decemberi Konzolban föltette nekem valaki a költői kérdést, hogy pontosan mit is jelent az X8 a Wrestlemania után. Sosem hittem volna, hogy egyszer meg is fogom tudni válaszolni. :) De nincs is rá szükség, ugyanis megérkezett a sorozat legújabb tagja, a **Wrestlemania 21**, amely azt hiszem önmagáért beszél. Bár a sorozat eddig általában GC exkluzív volt, véleményem szerint még valamikor a Spectrum, vagy C64 korszakból kezdhette pályafutását. Egyébként a logika szerint hívhatták volna XX1-nek is, de már vagy nem értették ezt a sok római / arab szám keveredést a rajongók, vagy a fejlesztők meg akartak maradni a két karakteres alcímeknél (a századik rész után majd lehetne C1). Valószínűleg sosem tudjuk meg.

Sajnos az introt nem tudtam teljes egészében végigélvezni, ugyanis az általam vizsgált tesztverzió állandóan beszaggatott, pedig azért rendes a felhozatal, meg jó pár poénos dolog is akad benne. Az egyik hölgy nemi hozzátartozását pl. csak a melltartója alapján tudtam megállapitani, és nagyon tetszett a fürdőköpenyes laza fickó bevonulása is.

A főmenübe érve rögtön megfogott a zene, ugyanis volt benne valami „Crazy Taxis" Offspring.

Mindenek előtt kreáljunk a Create-ben magunknak egy profile-t. Adjunk meg egy nevet, becenevet (mondjuk Big Daddy :), és a szülővárosunkat. Válasszunk egy harci stílust, vagyis hogy technikás, tradicionális, erőből küzdő, vagy légiakrobatikás legyen a harcosunk. Legyen erős. A súlya legyen nehézsúly. Most már jöhet a magasság, és a szélesség beállítása. Borzasztó, a Phantasy Star Online óta minden sportjáték ezzel a gagyi torzítós tologatással rukkol elő. Azért vicces ahogy Mr. Darázsderékból egyetlen mozdulattal világbajnok szumóst kreálok. :) Középérték megfelel. Kiválasztom a bőrszínt, vagy 10 percig babrálok az arcával, majd ráöltök valami ruhát. Kicsit rám jön a frász, amikor egy menüpontban megtekintem az összes mozdulatát, ugyanis ezt az életben nem fogom tudni megjegyezni, de majd meglátjuk.

Az online bajnokságokat szintén itt a Create-ben lehet szervezni, de mi most inkább kezdjünk el egy karrier módot. Karakteremet 6 fő tulajdonság fogja jellemezni, melyeket majd szépen folyamatosan felfejlesztek. A manager laza stílusban köszönti az új fiút (minket), aki már most megküzdene a legnagyobbakkal, de a góré szerint ez még korai. Először csak a statisztika javító kisebb mérkőzések jönnek, hogy felfejlesszük a képességeinket. Kemény a fejünk, de belemegyünk. Az öltözőben máris belénk köt egy „alulöltözött" figura, és már jönnek is a vagány szövegek, hogy „majd így a ringben, meg úgy a ringben...". Hát így nem sok barátunk lesz, de üsse kő, bunyózzunk. A töltőképernyőn közben újabb adag sokkal terhelnek minket, vagy egy lexikonnyi mozgást próbálnak elmagyarázni, én meg csak pislogok. A bevonulás viszonylag hangulatos, de egyáltalán nem látványos. Nahát, az ellenfelem is pont egy olyan kényelmes fürdőköpenyt választott, mellyel kifejezetten az Aranyszerszámra hajaz az „Ostin Póövers" háromból. („Két dolog van amit utálok: az ha valaki nem tisztel egy másik nemzetet, és a hollandokat." :) Ja, és egy francia zászlót lobogtat, de ez látszólag nem jön be a közönségnek, mert igencsak kifütyülik.

És ahogy elkezdődik a mérkőzés, nekem bevillan, hogy általában miért is nem szeretem a pankrátoros játékokat. Azért mert többnyire irányíthatatlanok, és minden mozgás csak úgy véletlenszerűen jön elő. De aztán egy nagyobb maflás után én is belelendülök. Itt egy pofon, és itt a párja, hoppá, a harmadikat a bíró kapta. Ráugrok az ellenfelemre, térdelem, képen rúgom, fojtószorítást alkalmazok, majd cserélünk. Uncsi. A cél megint, mint minden esetben, hogy egy órán át tartó ütlegelés során teljesen levegyük az ellenfél életerejét, majd a földre szorítsuk, hogy a bíró leszámolhassa a 3-at. Közben figyelem a grafikát is. A közönség jól néz ki, de az aréna, és a harcosok már eléggé pixelesek. A mozdulatok viszont látványosak, jól animáltak, és a keményebb helyzeteknél körbe is pásztáz a kamera. Viszont a figurák nagyon lassan és nehézkesen mozognak. Néhány mérkőzés után rá is unok az egészre, és más lehetőségek után nézek. Találok is egy pofás WWE Shopot, ahol számtalan csecsebecsét, arénát, és néhány híresebb pankrátort lehet unlockolni, ha van elég money. Gyűjteni megéri, mert például Rock (A Skorpiókirály) is köztük van. Az árkád módban már jóval több játékmódot, pl. ketrecharcot találok. Ohh, nem is láttam eddig, hogy micsoda figurák vannak. Ki is próbálok néhányat. Hát a licencelt sporttársak jobban is néznek ki, az biztos. Egyébként 40 harcos választható, plusz még legalább egy tucat titkost lehet majd unlockolni. Legalább 2 tucat pálya áll a rendelkezésünkre, plusz a titkosak. Hohohohó, vannak ám itt csajok is. Azok az idomok, hmm. Kipróbálom a 4 legjobb bigét, hadd küzdjenek meg egymással. Olyan aranyosan pofozzák egymást. Egyébként tényleg tök „csajosan" bunyóznak. Sajnos ez az illúzió is hamar elszáll, hiszen csak pixelekről és poligonokról van szó, méghozzá nem is igényes kivitelben. Na jó, a csajok miatt egy „közepes alában" kiegyezhetünk, már ami a grafikát illeti, de csak mert olyan lelkesen küzdöttek...

(Hát ezt nem hiszem el, megint csinálják. Esküszöm a felettünk lakó csaj egy „hivatásos". Gyakran naponta háromszor is hallani a fűtőtest felől gyanús hangokat. Na, most persze abbahagyták, áhh mindegy...)

Amerikában valamilyen oknál fogva közkedvelt ez a Wrestlemania sorozat, bár Magyarországon nem sok babér fog teremni neki. Nem értem, például a Showdown: Legends of Wrestling szebb is volt, valamennyire lehetett irányítani, és játékmódból is több volt. Na mindegy, ha valaki erre vágyik, akkor hajrá, de nekem nem igazán nyerte el a tetszésemet.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Én olyan játékot szeretnék, ahol Niki Beluccival püfölhetem a Fresh Andit, aztán a Fresh Andival a Niki Beluccit, aztán mindketten bemennek az öltözőbe, és kibékülnek...

WWE WRESTLEMANIA 21

THQ / JAKKS PACIFIC INC.
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-4 Játékos
xbox live, dd 5.1, headset

✔ híres pankrációsorozat
✕ lassú, bonyolult irányitás

4.5 pont

KÉM-KÉMNEK FARKASA



Na, ebben a hónapban aztán kijutott nekem a jóból: egy hétig lázasan nyomtam az ágyat (egymilliárd dolgom lett volna – még a Resident Evil Outbreak File #2-ért sem tudtam bemenni a szerkesztőségbe), viszont vagy ettől, vagy csak simán önszorgalomból, egy régi másfél centis csomóról a csuklóm tetején, most érezte úgy a szervezetem, hogy ki fogja lökni magából, és iszonyatosan begyulladt, jóformán mozgatni sem tudtam a bal kezemet. Tisztán emlékszem, hogy amikor két évvel ezelőtt elmentem a dokihoz, azt mondta, hogy ebben az állapotában inkább nem nyúlna a jól kitapintható csomóhoz. Most, amikor visszatámolyogtam 39 fokos lázzal, közölte, hogy amíg gyulladásban van, nem nyúl hozzá, kenegessem három hétig valami sz*rral. (És akkor ők sztrájkolnak, meg követelőznek.) Végül aztán győzött a természet és én, négy nap után sikerült eltávolítani a dolgot a bőröm alól, aminek eredményeképpen tudom például ezt a cikket is megírni. A slusszpoén, hogy tegnap este viszont kint a kertben beleléptem (sarokkal, kínai papucsban, medence után) egy hülye sünbe, éljen a kertváros…

Öröm az ürümben, hogy legalább a klasszikus Spy vs Spy game remake-je (felújítása), hozzám került, ami ha örökre nem is, de pár röpke percre feledtetni tudta velem az utóbbi másfél hétben ért balszerencse sorozatot.

A **Spy vs PSy** valóban klasszikus, és az eredetije régi, mint az országút, jómagam is még C64-en és ATARI 800XL-en nyomattam, valamikor gyermekkoromban, de a játék sikerességének ékes bizonytéka, hogy számtalan egyéb gépre portolták, többek között Gameboy-ra, Gameboy Colorra, NES-re, és Master Systemre is. C64-en egyébként három részt is megélt, én például a legtöbbet a harmadik résszel, az Antic Artics-szel játszottam (ez volt, ha jól emlékszem a jeges rész), bár bevallom férfiasan, hogy sokra már nem emlékszem belőle, lévén, hogy ez kb. tizenöt évvel ezelőtt történt (kár, hogy most nincs időm előásni a C64 emulátoromat egy kis nosztalgiázásra). Mindegy, a régi klasszikusban és ebben az újragondolt modern változatban is a főszerepet két igencsak hegyes orrú kémfigura kapta, és a játék gerince is változatlan marad, azaz a célunk az ellenséges kém likvidálása, tárgyak gyűjtögetése.





Ha jól emlékszem, már akkor is igen poénos „átvezető" jelentek voltak a játékban (legalábbis az elejéről és a végéről mindenképp emlékszem valamire…), és ezt a jó tulajdonságát a remake is megtartotta, a rekeszizmainkat persze nem fogják szétszaggatni, de legalább az eredeti program hangulatának nagy részét sikerült ezzel a humorosabb hangvétellel átteleportálni ide is.

Mivel manapság már a játék oridzsi formája már nem állná meg a helyét, természetes volt, hogy nem csak grafikai javulást figyelhetünk meg rajta, hanem a tartalom is átalakul némileg, ezért a klasszikus játékmódón kívül egy felturbózott modern, és egy sztori módot is találunk a DVD-n. A történetes játék, ami leginkább újdonságként hatott rám, hiszen a régi Spy vs Spy játékokban a két kémen kívül nem volt egyéb szereplő, itt viszont különféle pályaspecifikus ellenfelek is megkeserítik az életünket, és a feladataink is változatosabbak lesznek, nem is beszélve a történet alakulásáról, amit némi közjátékkal és eligazító-képernyőkkel követhetünk nyomon. A legyőzött ellenfelekért pénzt kapunk, amiből aztán egyre „keményebb" fegyvereket vásárolhatunk.

Akik a hagyományos játékot szeretnék kipróbálni, azoknak ott a klasszikus mód, igaz ez is átalakult, hiszen az eredeti egyfajta izommetrikus nézetet használt, és alig a képernyő negyedét foglalta csak el, anno ugyanis – mint a mostani multiplayerben – osztva volt a képernyő, azaz a gép irányította játékost is láttuk, plusz akkoriban még csak kis ablakokban tevékenykedhettünk. Itt a cél csak a tárgyak összegyűjtése, majd a gyors lelécelés: ha közben kicsináljuk az ellenfelünket csak külön jó pont.

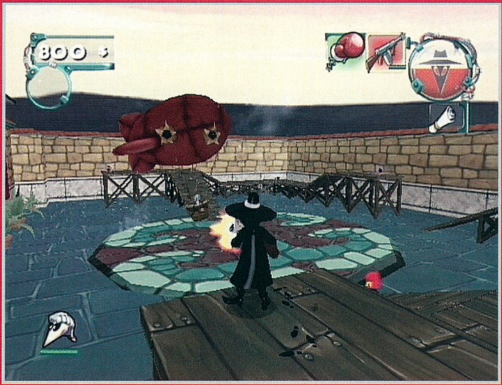
A grafika teljesen háromdé, akik anno látták a két főgengszert, azoknak egyből megdobban majd a szívük, hiszen pont ilyenek voltak a hőskorban is, külön plusz, hogy ezúttal különféle egyéb ruházat is megnyitható hozzájuk: bohóc, zombi, és egyéb érdekes vagy humoros kémeként is harcba indulhatunk. Az irányítás rém egyszerű, erre most nem is térnék ki, a hangok meg elég felejthetőek, ezek sem érdekelnek több szót, mint amit most itt elvesztegettem rájuk.

A pályák inkább rajzfilmes hatásúak, elnagyoltak, és nincs is túl sok belőlük: csítekkel megnyitottam mind, de egyiktől sem dobtam hátast, sokat nem foglalkozhattak a dolgokkal.

Ami viszont nagyjából marad a régi, az a játék harcrendszere: mivel a cuccokat széfekben találjuk, minden egyes berendezési tárgyat át kell kutatnunk. Ezeket viszont mindkét fél telepakolhatja csapdákkal, csak úgy, mint a pályákat. Emlékszem, a régi verzióban mindig az ellenség képernyőjét figyeltem, hogy hova helyezi ki az okosságait, itt most ere nincs lehetőségünk, maximum multiplayerben. A fegyverek közül van egy csomó klasszikus (bomba, esernyő stb.), de nem spóroltak a modern cucosokkal sem: ez némileg új színt és taktikákat hozott a játékmenetbe. (Bár ez csak azoknak fog feltűnni, akik anno ismerték a régi változatot.)

Ez a játék inkább érdekesség, mint szórakoztató önálló produktum, mivel önmagában a mai játékos generációnak szinte forintot nem fog érni, annyira bugyutának tűnik majd, és a game tartalma is erősen megkérdőjelezhető: kevés az ötlet, kevés a lehetőség, levés a tartalom. Annyi szent, hogy negyed óránál tovább nem fog lekötni, és a negyed óra sem biztos, hogy szórakoztató lesz, ha nem ismered az előzményeket. Ha viszont igen, esetleg rágerjedhetsz néhány részletre (nekem pl.: durván bejött, amikor sapka nélkül tűntek fel a kémjeink, sosem gondoltam volna, hogy ilyen felül kopasz burájuk van), akár még egy fél délutánt is elszórakozhatsz vele, de utána nálad is kifullad majd. Írhatnám, hogy ott a multiplayer is, de nem ment el az eszem, senki nem fog mulitban ezzel játszani.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Nem tetszik, de azért 6 pont körül én adnék rá, a system linkes játék élvezhető. Akkoriban jobb volt, hagyni kellett volna békében nyugodni. RIP

SPY VS SPY

GLOBAL STAR SOFTWARE

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1–4 Játékos, 4 online, dd 5.1, headset, system link

✔ régi klasszikus új köntösben
× talán ha freeware lenne, vagy nagy budget, akkor lenne érdemes beszerezni

4 pont



Virágkorukat élik a kalandjátékok, most már bátran ki merem jelenteni, hogy végre újra régi fényükben tündökölnek! Az egykoron hatalmas népszerűségnek örvendő stílus számos klasszikust termelt ki a '80-as évek végén, a '90-es évek elején, ám az ezredforduló közeledtével erőteljes hanyatlásnak indult az adventure szcéna. A többség eltemette s hét tonna földet szórt a sírhelyére, de szerencsére az új század beköszöntével felébredtek csipkerózsika álmukból a kalandorok, hogy visszaállítsák a gamer világ mai helyzetének kialakításában hatalmas szerepet magára vállaló genre egykori fényét. Az áttörést Benoit Sokal utolérhetetlen hangulattal megáldott Syberia-ja hozta, de nem szabad elmennünk szó nélkül a múlt hónapban taglalt Myst IV irányvonal feléledése mellett. Az oldalon boncolgatott **Still Life**-ot elkövető *Microids* kizárólag belső nézettel machináló gyermekének nyomdokain haladó Post Mortem sajnos nem kényeztette a konzoltulajdonosokat, a hasonló témával operáló Still Life viszont igen, méghozzá teljes erőbedobással!

INTRO

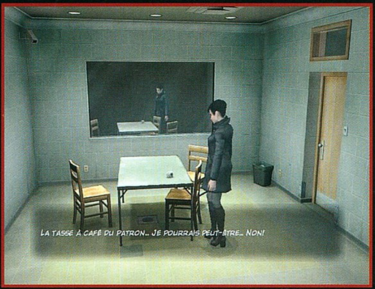
Kissé lepukkantnak tűnő, diszkrét szürke színben pompázó terepjáró parkol le az émelygést okozó, kívül-belül az összeomlás szélén álló ház előtt. A több ezer dollárt érő benzinfalóból egy fiatal bőrkabátos hölgy száll ki, kezében hat papírpohárnyi kávéval. Szépen, kimért mozdulatokkal közeledik a bejárathoz, ahol az ott posztoló rendőrtiszt kitörő örömmel fogadja. „A többiek itt vannak már?" – teszi fel a kérdést hősnőnk, a válasz pedig nem lepi meg. Mint mindig, társa ezúttal is 10 perccel korábban ért a helyszínre, őt követte régi mentora, a veterán helyszínelő. Az öreg építménybe botorkálva az emeleten egy erős öklendezésbe feledkezett, harmincas éveiben járó férfi fogadja. „Már megint kidobtad a taccsot?" Két gyomorrángató görcs között a kínoktól ostorozott úr megjegyzi, hogy a bent már oszlásnak indult holttest látványát ezúttal sem bírta a hívás előtt degeszre tömött bendője. „Amilyen a mosdó, olyan a lakás." Egy szélfuvallat is elegendő lenne a romhalmaz lerombolásához, de nincs idő ezen tűnődni. A padlót vérfoltok fedik, a falakról málladozik a vakolat, mindenütt szemét és egykori berendezések maradványai. A fürdőszobában pedig egy brutális kegyetlenséggel lemészárolt tetem, újabb prostituált: az ötödik a sorban.

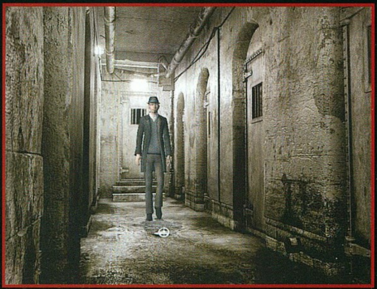
80 évvel korábban, Prága szívében, az óvárosban a híd alatti jéghideg mólónál egy hulla pihen. A rendőrfőnök kobakját vakarva próbálja összerakni a kirakós játék darabjait, mikor váratlanul feltűnik egy ismeretlen, az elhunyt után érdeklődve. Gus McPherson magándetektív önként, a díjazást visszautasítva próbál rájönni a rejtélyes gyilkosságok okára és az elkövető személyének kilétére. Szeretné elnyerni az utcalányok bizalmát, különösen egy hölgyét, aki oly közel áll hozzá. Egyedül van, senki másra sem számíthat, csak éles eszére és remek meggyőző képességére. Nem lesz könnyű feladat, de nincs más választása.

Két idősík, két helyszín, két különböző karakter: *egyedi felállás*. A videojátékok történetében hasonlóra csak a lehető legritkább esetben volt példa. Mint minden esetben, „a két történet egybefonódik, végül pedig összeáll a közös felismerés meglepő pillanatában". A Syberia alkotóinak nem kellett messze menniük a témaválasztás és a főhősök megalkotásánál. Gus alakja már ismert a kalandorok számára, az úriember volt az említett Post Mortem főszereplője, korábban már bizonyította rátermettségét és Sherlock Holmes-ot megszégyenítő detektívi képességeit. A tulajdonképpeni hérosz, Victoria karaktere szintén adott volt. A bájos hölgy megformálása során a fejlesztők szeme előtt Kate Walker karizmatikus személyisége lebegett, így nem meglepő, ha számos közös vonásra, párhuzamra bukkan az egyszeri szemlélő. A két ügy közötti nyilvánvaló kapcsolatoknak hála minden percében izgalmas és fordulatokban gazdag cselekmény mozgatja a szálakat, a benne rejlő potenciál pedig maximális mértékben kihasználásra került. A különböző korszakok közötti éles határvonalaknak hála gyakorlatilag két produktumot kapunk egyben. A maga rémisztően testközeli valójával és az olyan klasszikus filmeket, mint „A bárányok hallgatnak"-ot és a „Hetedik"-et idéző hangulatával megáldott 21. századi környezet, valamint a Sir Arthur Conan Doyle jegyezte Sherlock Holmes-i éra betonbiztos alapokon nyugvó magabiztosságával felépített elemek összességének hála egy, az utolsó másodpercig lebilincselő kalandot sikerült fabrikálni, ami büszkén öregbíti a stílus hírnevét. Nem árulok el nagy titkot azzal ha leírom: a Microids gondoskodott a folytatás lehetőségéről, a végkifejletbe beletuszkolt kiskaput látva reménykedhetünk benne, hogy a kirakós játék utolsó darabkája is a helyére kerül, remélhetőleg még az új konzolgeneráció megérkezte előtt.

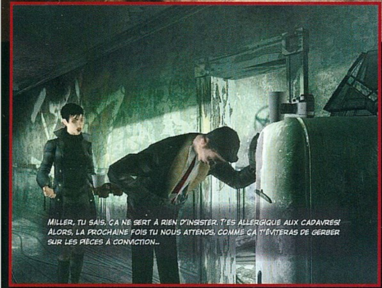
Klasszikus point and click kalandjátékhoz hűen a Still Life egy intuitív kezelőfelülettel rendelkezik. Victoria / Gus feje automatikusan az interakcióra alkalmas tárgyak és személyek felé fordul, a kurzor pedig az elvégezhető cselekedetek alakját veszi fel. A kéz valamilyen kar / gomb megnyomását, a nagyító a vizsgálatot, az ujjak pedig a felvételt szimbolizálják. A terebélyes inventory ezúttal is több részre oszlik. A fő részleg a tárgyak kombinálását, használatát és vizsgálatát (mely jelen esetben a szöveges tájékoztatáson kívül egy teljesen három dimenziós, szabadon forgatható módot jelent) teszi lehetővé, a fülek pedig a szöveges anyagok vizsgálatának céljából foglalják a helyet a képernyőn. A két főhős vezette napló egyfajta összegzés a látott eseményekről és a feltárt dolgokról, a file gyűjtemény pedig a kapott jegyzeteket, a zsákmányolt újságcikkeket és egyéb figyelemre méltó dokumentumokat tartalmazza.

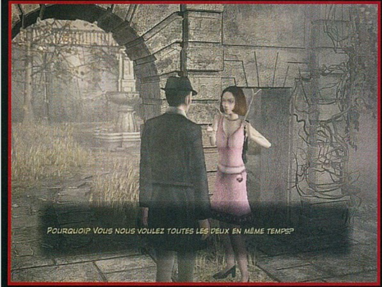














A párbeszédek menete változott a stílus többi képviselőihez és az alapot szolgáltató Syberiához képest. Bár tényleges beleszólásunk ez alkalommal sincs magukba a felteendő kérdésekbe és azok menetébe, a hangulatfokozó elemként felfogható döntési lehetőség mindenképp üdvözlendő újítás. A megkezdett beszélgetés során a képernyő jobb alsó sarkában megjelenik a bal vagy a jobb ravasz ikonja. Előbbi a tárgyilagos, kizárólag az ügyhöz és az elhangzottakhoz kapcsolódó következő fonémaláncot aktiválja, míg az utóbbi a személyesebb hangvételű, többnyire a magánélettel és a munkával kapcsolatos apróságok áradatát engedi szabadon. A szövegek többsége igazodik a dobozra aggatott 17+ matricához. Csípős, temérdek káromkodással felturbózott diskurzusok, melyek minden esetben illenek az adott karakterhez és a környezethez. Egyéb felnőtteknek szánt tartalom akad bőven (megcsonkított holttestek, gyomorforgató bűntények és helyszínek, filmes és könyves utalások), úgyhogy ifjoncok kerüljék a Still Life-al való közelebbi kontaktust.

A legnagyobb hibaként talán csak a játék könnyedségét lehet felhozni. Az abszolúte lineáris történetvezetés miatt koránt sincs akkora mozgásszabadság, mint pl. a Myst esetében, elakadni így gyakorlatilag lehetetlen. Komolyabb problémát csak pár agyafúrtabb logikai feladvány jelenthet: jó pár alkalommal előfordul, hogy 1-2 óra gondolkodás után jön rá csak az ember az amúgy triviális megoldásra, de természetesen ellenpélda is akadt. Szerencsére idegtépő pixelvadászat csak a lehető legkevesebb alkalommal fordul elő, így a játékélményben nem esik csorba. Az alig 10 óra alatt kipörgethető történet a fentebb ecsetelt zseniális momentumok miatt egyáltalán nem tűnik soványkának, bár igaz ami igaz, egyszeri élmény lévén garantáltan nem fogja újból elővenni az ember a produktumot a végigvitel után legalább egy évig. A főmenüben ezúttal is megtalálható egy Xbox Live funkció, de sajnos ismét nem sikerült kibogozni a funkcióját.

MARTIN BELESZÓL!

Nekem a látványvilágáról először a PS1-es Parasite Eve jutott az eszembe… az volt ilyen szépen elvont. Annyira nagyon maga a játék nekem nem jött be, kicsit lassúnak találtam, de a karakterek közötti váltások nagyon komolyak, azt azért érdemes megnéznetek…

QUE PASO

Ha az előző hónapban górcső alá vett Myst IV volt a pre-rendelt hátterek által kicsikarható látványvilág csúcsa, akkor a Still Life szintén előre letárolt helyszínei a technika alaptételei. Gyomorba vágóan jól kimunkált, minden porcikájában életszerű lokációk gondoskodnak az illúzió makulátlan tisztaságáról. A Syberiaban már bizonyított motor és a már szintén használt technika nem emelné ki a nagy átlagból a vizuális megjelenítést, de a Microids olyan művészi vénával megáldott mesteremberekkel rendelkezik, akik képesek voltak élettel megtölteni az üres utcákat, sikátorokat, épületeket. Minden egyes bejárható terület lüktető mozgással, valódi pulzussal adja a világ tudtára létezését. A parton a víz tetején megtörő napfény varázslatos játéka késztet ámulásra, amire rátesz egy lapáttal a felhők és a szél folyamatos mozgása, az örökké aktív, elképesztően emberi karakterek reakciója, emocionális hullámaik által felkorbácsolt érzelmeik kivetülése, a konverziók alatti viselkedésük. Az i-re a pontot a már-már Silent Hill-i szürrealitással megáldott, a fontosabb események közötti átvezető animációk hihetetlenül lenyűgöző kimunkálása teszi fel. Tucatnyi mozgóképes anyag, gyakorlatilag 10-15 perces időközönként, ezzel olyan lendületességet és teátrális hatást kölcsönözve az amúgy sem lagymatag történet és atmoszféra számára, amire csak szökőévenként akad példa.

A Syberia sava-borsát az alkalmakként felcsendülő, mindig csak a hangulat megalapozásában szerepet játszó aláfestő muzsikák adták, melyek legnagyobb sajnálatomra ezúttal távol maradtak. Néhány komolyzenei tételben, valamint pár CSI-t idéző pörgős melódiában kimerül a repertoár, ez pedig sajnálatos. Az egyéb hanghatások javíthatnák az összképet, de számuk és előfordulásuk olyan különleges eset, ami miatt az értékelő boxban kiosztott pontszám csorbát szenvedett, melyet csak az ismételten zseniálisra sikeredett, maximális beleéléssel előadott szinkronszínészek voltak képesek kompenzálni.

IN VINO VERITAS

A Still Life érezhetően kiforrottabb, mint a Syberia volt. A sötétebb tónusú témaválasztás, a folyékonyabb történetvezetés, a bejárható terület méretének és kidolgozottságának drasztikus növelése, a remek karakter animációk, a szövevényes sztori és a két síkon kibontakozó cselekmény, valamint a két eltérő karakter megismerése mind-mind hozzájárulnak ahhoz, hogy az egyszerű kalandjátéknak indult project egy teátrálisabb, már-már mozifilmnek is beillő alkotássá cseperedjen. Tartalmas, vérbeli point and click kalandjáték, mely könnyed nehézségi szintje miatt a stílussal még csak most ismerkedők számára tökéletes választás lehet az induláshoz.

Wilson

STILL LIFE

THE ADVENTURE COMPANY / MICROIDS

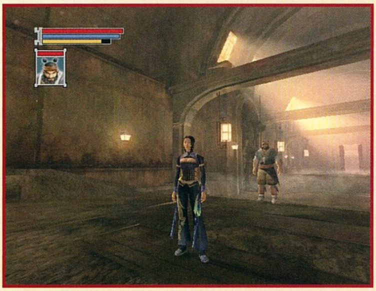
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos

✔ csodálatos grafika, remek dramaturgia
× aláfestő zene hiánya

7.5 pont





PUSZTA ÖNÁMÍTÁS

Valami egészen elképesztő az, hogy mennyire szeretjük áltatni önmagunkat. Azt mondjuk: minden jó, ha a vége jó! Legyen szó bármiről is, azt mondjuk: teljesen lényegtelen, elhanyagolandó szempont az, hogy mennyi kellemetlen tényező nyomasztó keresztttüzén átverekedve magunkat tapasztaljuk majd meg a végső, az út végén felcsillanni látszó, sok esetben viszont a vágy fázisban megrekedő Jót, holott lelkünk legmélyén biztosan tudjuk: a megélt sok-sok negatívum az összképről alkotott véleményünk végső formába dermedésekor nagyon is sokat fog majd nyomni a latban. Pontosan ezen oknál – azaz a negatív tényezők sokaságának megléténél – fogva nem fogom azt mondani, hogy nem láttam már a Jade Empire-nél szebb, jobb, élvezetesebb játékot. Még akkor sem állítom ezt, ha a legmesszemenőbb mértékben tisztában vagyok azzal a nem éppen elhanyagolandó szemponttal, hogy a *Bioware* eddigi produktumaival – MDK 2, Baldur's Gate, Neverwinter Nights, KOTOR – rendre bizonyított jelen korunk egyik legelterjedtebb és talán a magában legtöbb lehetőséget, legtöbb szellemi tartalékot rejtő szórakoztatóipari ágában, a videojáték-fejlesztésben. Mint fejlesztő a legjobbak közé tartozik, de nem engedek a kísértésnek és mostantól kezdve nem fogom engedni átejteni magam önmagam által. Sajnálom, de valamikor el kell kezdenem!

A Jade Empire című, a középkori Kínába virtuális utazásra kalauzoló, nemrégiben arany korongra került új anyaguk elkészítésének folyamán egy már jó mélyen kitaposott ösvényt, a Star Wars: Knights of the Old Republic útját járták be ismételten. Bátran mondhatom azt, hogy szinte egy az egyben, mindenféle az alapokat megrendítő újítás, változtatás nélkül. Az abban lefektetett masszív alapokat, kereteket – értsd: magát az engine-t – újrahasznosítva, de a játékmechanikát semmilyen aspektusból sem átértelmezve hoztak létre valami *látszólag újat.* Valahogy úgy is fogalmazhatnék, hogy biztosra akartak menni, így nem akarták kísérteni a sorsot: a már bejáratott, olajozottan üzemelő motorral egy kétségtelenül pompásan átgondolt, ügyesen bonyolított, kellően összetett és élvezetes heroikus történetet párosítottak. A test a régi, a lélek az új.

STÍLUSOK KAVALKÁDJA

Közvetlenül a játék elindítása után nyilván sokan lesznek azok, akik kételkedve fogják az előbbi soraimat újraértelmezni. Igen, nem csalás-nem ámítás: megrendítően kiábrándító mértékben gyenge a kezdés. Erre várt lélegzetvisszafojtva a Xbox tábor? Ez a nagy übergame, az exkluzív RPG? Hehh. Hát ez az.

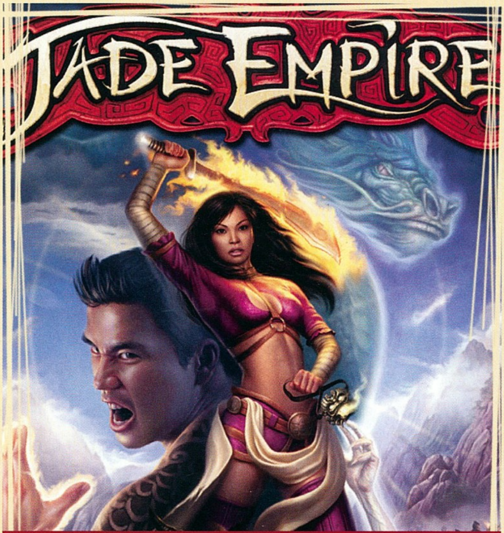
Kezdjük az elején. Hat különféle karakter közül választhatjuk ki a nekünk leginkább szimpatikus főhőst, melyek közül kettőnek balanszírozott, kettőnek gyors, egynek erős, egynek pedig úgynevezett mágikus a karaktertípusa. Olvashatunk róluk fámákat, melyekből relatíve röviden megtudhatjuk, hogy milyen tulajdonságokkal bírnak, majd mivel nem bízunk semmit sem a véletlenre, máris a customize ablakban találjuk magunkat (Y). A kezdeti tápolásra rendelkezésre álló pontokat a három fő tulajdonság között oszlathatjuk szét kedvünk szerint.

Body / Health (piros csík): a tulajdonképpeni HP. Minél magasabb az értéke annál ellenállóbb a karakter; sebzéskor értelemszerűen csökken az értéke. Erre a tényezőre leginkább a játék korai szakaszában érdemes különös figyelmet fordítani, mert a kezdeti harcokban egykönnyen szívóágra lehet kerülni. Többféleképpen lehet életerőhöz jutni: a Chi Gyógyítással, vörös power-upok felszedésével, valamint Spirit fontoknál való meditációval.

Spirit / Chi (kék csík): lelkierő, mágikus erő. A kínaiak szerint a világon egyetlen őserő létezett a Világ kezdetén. Ezt a láthatatlan és egyúttal kimeríthetetlen energiaforrást a Sárkány mennyei leheletének, azaz chinek nevezték el, mely hitük szerint minden lény együttes életereje és mindenütt jelen van. A játékban a Health Chi-gyógyítása mellett a mágikus harcmodorok és a transzformációs stílusok űzéséhez lesz elengedhetetlen a megléte. Feltöltése kék power-upok felszedésével, Spirit fontoknál történő meditációval, valamint a Lélektolvaj harcmodor alkalmazásával érhető el.

Mind / Focus: a koncentrációs képességre és a harci taktikák adott ideig történő tudatos birtokban tartására van kihatással. Értendő ezalatt az, hogy minél magasabb az értéke, annál tovább lesz képes a karakter fókuszálni egy bizonyos fegyvernemmel való pontos és hatásos harcra a küzdelmek során, illetőleg annál tovább lesz képes egy-egy ellenség legyűrésére koncentrálni. A Focus shrines meditációs pontoknál tölthető fel, illetőleg sárga power-upok bezsebelésével emelhető a szintje.

Ha a rendelkezésre álló pontokat szétosztogattuk – ami lássuk be, fél percnél tovább nem igen tarthat el –, akkor következik a harci stílus kiválasztása. Öt alapstílus közül kezdésként kettőt választhatunk ki, később viszont újakat sajátíthatunk el mesterektől, leshetünk el ellenfelektől vagy éppen autodidakta módon tanulhatunk meg ősi irományokból. A közelharc-stílusok a legalapvetőbbek; ezek egyúttal a trash kung-fu filmekben számtalanszor látott mozgáselemek digitális kivetülései, melyeket végre magunk is űzhetünk, hacsak egy álomvilágban is, kontrollerrel a kezünkben. A Leaping Tiger hasonlóan a Legendary Strike elnevezésű harcmodorhoz egy közepes sebzésű és gyorsaságú style, azzal a különbséggel, hogy míg ez utóbbi egy alapvető,







minden extra nélküli, addig az előbbi egy tigriskaromhoz hasonlatos, az alkarra erősített pengesorral üzendő hadakozási forma. A Thousand Cuts igen látványos, rendkívül gyors, sok kis ütésből álló harcmodor, míg a White Demon meglepően lassú, de annál erősebb sebzésű. Nem lennék a helyében annak, aki efféle mellporost kap, a legsúlyosabb mégis a filmek tucatjaiból ismert Drunken Master, azaz Részeges Mester. A leglassabbak egyike, viszont félelmetes erejű elemekből áll. Ultimate cucc!

Nézzük a fegyvereket. (hosszú) kard, bot, dupla balta és kard, valamint a mirabelle nevezetű speckó, nagy hatótávolságú lőfegyver közül csemegézhetünk. A Mind / Focus tulajdonságduó jelentőssége ezeknek a fegyvereknek a használatakor mutatkozik meg igazából. Kezdetben, mikor még viszonylagosan kevés a fókusz pontunk csak rövid ideig vagyunk képesek használni a fegyvereket, ám idővel – a Mind / Focus növekedésével párhuzamosan – egyre tovább leszünk képesek nemhogy a gyors és pontos, hanem egyáltalán a használatukra.

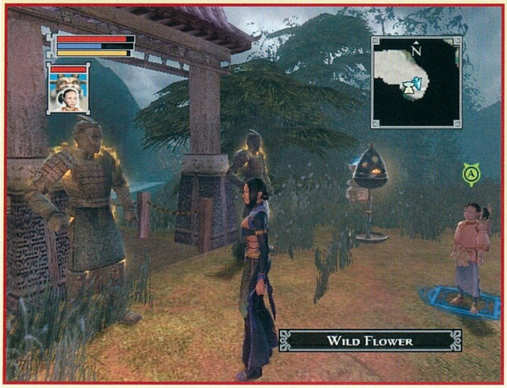
A mágikus style-ok alkalmazása a leglátványosabb, ráadásul igen ütősek, hatásuk fatális. A relatíve nagy hatótávolság és az igen erős sebzés közös jellemvonásuk. Az Ice Shard víz-elem mágia éles jégcsaplövedékek formájában, ellenfeleink is előszeretettel alkalmazzák. A tűz-elemet a Dire Flame képviseli. Csodálatos látványban lehet részünk a használata folyamán: karakterünket egy óriási sárkány öleli át, mely széles körben tüzet okád. A levegő elem a Tempest nevezetű orkán képében, a föld elem pedig a Stone Immortal elnevezést nyert földrengés formájában jelenik meg, mondanom sem kell félelmetes, megrendítő erejű csapást mérhetünk vele.

Végül, de nem utolsó sorban lássuk a transzformációs harci stílusokat, melyeket ellenségeinktől tanulhatunk el. A Toad, azaz Béka és Horse, azaz Ló Démon, a Red Minister és a Jade Golem style-ok használatának mindegyike főhősünk ideiglenes testi deformációjával párosul. Kegyetlen súlyosan néz ki főhősünk az átváltozásokat követően, ellenben kissé nehézkesnek találtam a velük való harcot, mert a nagyobb karakterek kiszolgáltatottabbak, sebezhetőbbek támadható testfelületük nagyságánál fogva. Nagyjából ennyi lenne... azaz nem egészen. Öt további stílus van, melyet nem ismertettem, de ezek felfedezése várjon a játékosokra, azaz Rátok, mert már így is enyhén spoiler-ízű a dolog. Oks?

LEHULL A LEPEL

Bevallom szeretem csigázni az olvasók érdeklődését, többé-kevésbé feszíteni az idegeiket feltett, de azonnal meg nem válaszolt kérdésekkel. A figyelmes olvasó két súlyozott kérdésre nem kapott választ eddig, nevezetesen arra, hogy mi célt szolgált az önámításról szóló rövid bevezető, valamint hogy miért gyenge a játék kezdeti szakasza. A kettő szorosan összefügg egymással, de a válaszadást az utóbbi kérdésre adott magyarázatból látom érdemesnek kibontani. Félelmetesen kiábrándító a játék kezdeti szakasza, amely egyfajta tutorialként titulálható. Hősünk minden előzetes bevezetés és háttér-információ nélkül egy kínai harcművészeti iskola udvarán elegyedik egy tanítvánnyal beszélgetésbe, mely eszmecsere rögvest át is fordul egy rövidke gyakorlásba. Ezzel még semmi különösebb gond nem lenne, hiszen ennek az intro szakasznak a folyamán kerül elsajátíttatásra a játékossal az alapvető irányítás. Védekezésből, ütésből és rúgásból, a nagy szerepet kapó ugrálásból – mellyel megjegyzem: rövid gyakorlás után az ellenfelek kijátszására a leginkább alkalmas elem válik és mely a játékot a könnyűnél is könnyebbé teszi –, emellett a chi (ön)gyógyításból, valamint a range attackból, mellyel nagy hatósugárban hatástalaníthatjuk ideiglenesen ellenlábasainkat fog felépülni az irányítás alapja. Elkezdődik tehát az edzés és elkezdődik a szájíz-keserítő mozgásformák bemutatása... JÉZUSOM? EZ MI??? Elindítok egy kombót, beviszek egy ütést, melyet a tanítvány ügyesen blokkol, de a karakterem végigviszi a mozgássorozatot, teljességgel értelmetlenül. Elindítok egy támadást, mely elől elszökken a tanítvány, a karakterem meg halad előre egészen addig, amíg végig nem viszi a kiadott parancssort. Kapkod a levegőben, üt-rúg maga elé úgy,







hogy az ellen a háta mögött vagy éppen mellette van. Már itt tudtam: a harcrendszer el van kefélve. Elnézést a kifejezésért, de erre nem találok jobb szót: abban nem kételkedtem, hogy a Követők – melyekkel szép sámmal találkozhatunk majd a játékban, hasonlatosan a KOTOR-hoz – elhalálozásukat követően mindig újra fognak spawnolni, persze teljes életerővel, ám arra álmomban sem gondoltam volna, hogy a harcrendszert ennyire el fogják... rontani. A többfős csaták eszméletlen, hogy mennyire át tudnak fordulni vérkomoly ütlegelésből leginkább burleszkbe illő jelenetcsokrokba. A karakterek elfutkosnak egymás mellett, félreugrálnak, majd a levegőben hadonásznak cél nélkül (úgy, hogy mi már mögöttük vagyunk és persze mi is rossz fele csapkodunk). Szomorú vagyok, mert ez a bug az egész játékot végigkíséri.









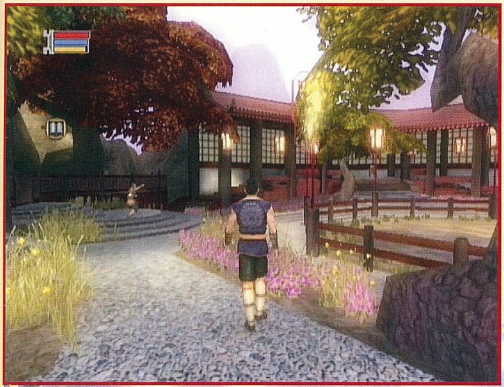


MÉG SZOMORÚBB VAGYOK...

...annak a tükrében, hogy egyszerűen nagyszerű a hangulat, amely sugárzik a programból. Nem csak a témaválasztás miatt, amelynek a szempontjából egyébként is nagyon ínséges időknek titulálhatjuk az elmúlt pár évet, már persze ha a keleti mitológia témakörének videojátékokba való átültetését vesszük tekintetbe. Borzasztó jó a Jade Birodalomban bonyolódó történet, mely szerint egy kezdetben békés univerzumból lángoló pokol lesz, mindezt tetézi az összeesküvések és ármányok sorozata (már-már Deus Ex szintjén!), az uralkodó megmentésének fonala, a sok pici mellékküldetés, a 20+ óra játékidő, a minigame-ek, melyek között egy egyszerű shooter is található... álom a játék. Minden jó ha a vége jó játék. Vagyis nem az. Persze, hogy nem az, hiszen elhibázott a harcrendszer. Hiába a jó fejlődési rendszer, a dialógusok százainak kimenetelétől függő karakterkép- és beállítottság-változás, a szereplők sokasága, a csodás, rövid szakaszokból álló, de felettébb változatos pályaszakaszok, ha a játék, mint akció-RPG game lényege, a fight nincs kellően átgondolva, nincs megfelelő módon formába öntve, el van nagyolva, el van kapkodva. Ezen bőségesen lett volna még mit csiszolni, hogy újfent használjam az utóbbi időben (sajnos) egyik egyre gyakoribbá váló formulámat.

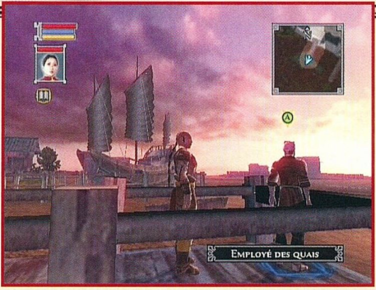
Kalandozzunk kicsit más, pozitívabb irányba. A karakterek irányába. Szájtátva bámultam, hogy mennyi különféle fazon csatlakozhat hozzánk utunk során. Persze lehetne sokkal több is, de sikerült megtalálni az arany középutat, amely garantálja azt, hogy a nyomulás során sose' érezzük magunkat teljesen egyedül, magunkra hagyottan, viszont ne is bízzuk el magunkat ha arról van szó, hogy egy nagyobb csata közeleg. Mint említettem a halál utáni respawn szerintem nem igazán olyan feature, amely úgymond a jó értékelési irányba viszi el a játékot, hiszen miféle dolog már az, hogy lezúzott társaink a csatákat követően újjáélednek mindennemű mágia használata nélkül. No de fátylat rá, hisz vannak ennél zavaróbb dolgok is, mint azt már említettem. Az ellenfelek változatosságára sem lehet panasz. Támadásaik hellyel-közzel azokból a repertoárokból táplálkoznak, melyeket a játék folyamán idővel magunk is elsajátíthatunk, nagyon nagy okosságokkal ilyen szempontból tehát nem fogunk találkozni. Fajtára s így kinézetre is igen sokfélék, démonok, szellemek, gólemek, kalózok, patkányok, elefántok, békák s ogrek, múmiák és természetesen emberek is megtalálhatóak a felhozatalban. Nem fogunk tehát unatkozni mondhatni egyetlen percre sem.

A grafika jó, de nem kiváló. Összhatását úgy tudnám jellemezni, hogy eleinte nem voltam tőle elájulva, de mikor beindult a sztori és megláttam az eddig talán még nem tapasztalt mértékben változatos terepszakaszok pompás színkavalkádját, felkavaró mértékben lélegző mivoltát, a fűszálak egyenkénti hajladozását, az égő falvak romjait, a lebegő birodalmi központot, a sötét, mégis valamiféle perverz módon vonzó barlangokat, a meglepő „légi felvételeket" (shooter!), nos akkor azt mondtam, hogy ez jó is, de egyúttal kiváló is. Olyan, amilyet eddig még nem láttam. Bioware, nagyon üt a munkád! Szuperlatívuszokban tudom csak jellemezni az összképet, annyira gyönyörű. Nem feltétlenül a hiperrészletes megjelenítés, nem feltétlenül a fotorealisztikus ábrázolásmód, mint inkább a perfekcionalista designerek áldozatos háttérmunkáját sejtető ultrasúlyos vizualitás az, ami hangsúlyt kapott. Jó, sokszor béna a kamera beállítása, az animok, az effektek is elnagyoltnak tűnhetnek, de mégis... *káprázatos.* Nem találok szavakat. Jó, jobb, legjobb. Ez a program az értékelési rendszeremben a jó legteteje. Nem kiváló, hanem „csak" a legjobb. A Resident Evil 4 lenne az, amire azt mondanám, hogy a mostanában látottak között a legkiválóbb, erre pedig azt, hogy egyszerűen csak a legjobb. A hangok és zenék kiválóan passzolnak a játék menetéhez, totális audiovizuális orgiává varázsolva a játékot. Ez kérem a Földi Paradicsom, jobbat nem is igen kívánhatunk talán nem túlzok ha azt állítom, hogy még a következő generációtól









MARTIN BELESZÓL!

Dae fiam, én inkább nem mondok semmit. *Látok*. Látom, ahogy kaszával, kapával, ásókkal és fáklyákkal felszerelkezett Xbox tulajok üvöltve törnek be a lakásodba, hogy feltörjék a koporsó fedelét, amiben szunyókálsz, majd habzó szájjal karót verjenek a szívedbe.

sem. Igen sok rejtett tartalék rejlik még a mostani masinákban, ezt bizonyítja a Jade Empire is. X-es tábor, büszkék lehettek erre a gyöngyszemre!

KELL EZ A GAME

Egy-két dologra nem tértem ki, melyek már ismertek a KOTOR-ból, mint testvérjátékból, ezeket tekintsük át felsorolásszerűen. Lineárisnak mondható a game, persze nem FFX szinten, hanem inkább csak olyan értelemben véve, hogy az objektívák mindig áttekinthetőek, tiszták, nem kell fejtörők ezrein gondolkodni ahhoz, hogy rátaláljunk a lehető legrövidebb, vagy ahhoz a leginkább közel álló útvonalra, a lehető legegyszerűbb rejtvénymegoldásra. Megy előre a sztori gördülékenyen és ez több szempontból is jó. Van sikerélmény, még az olyan játékosok számára is, akik a rövidebb lélegzetvételű anyagokhoz szoktak hozzá. Rengeteg fő és mellékszál van, mely kibogozásra vár, de szinte sosem érezzük azt a frusztráló érzést, hogy „no, itt a vége a világnak, nem tudom hogy merre menjek, mit csináljak". Ha kevés időtök van is érdemes már csak emiatt is nekiállni, hiszen mindig lesz egy-egy jutalomfalat teljesített küldetések formájában, melyek arra ösztönöznek majd titeket, hogy másnap-harmadnap is előkapjátok a stuffot. Mini térkép segíti a játékost az eligazodásban, így elkallódni nemigen lehet. A tulajdonságok fejleszthetőek és azt mondhatom nagyjából mindegy, hogy milyen irányban indulunk el, a testi erőnket vagy a gyorsaságunkat, a fegyvereket vagy önnön képességeinket fejlesztjük, hisz a jól eltalált fejlődési rendszer garantálja azt, hogy csak nagyon extrém esetben váljunk esélytelenné a kaland végigvitelére, induljuk bármilyen karakterrel is. Többször is végigtolható cucc a Jade, mert a karakterek beállítottsága egymástól nagyban eltérő, így egy izmos Monk után a törékeny Mágus igazi felüdülést, változatosságot hozhat az egyszer már végigtolt game-be.

Martin már jó előre bevezette, hogy meg fogom kapni a magamét a „Martin beleszólban", mert ez ilyen meg olyan game. Én azt mondom – bármit is ír a T. Főszerkesztő Úr –, hogy adjatok neki legalább egy esélyt. Ne egy tízperces, ne is egy félórás-órás, hanem egy bő egész estés próbát tegyetek vele, s ha fogékonyak vagytok a keleti kultúrára, akkor biztosak lehettek benne, hogy titeket is magával fog ragadni ez a játékmenetében nyilvánvalóan KOTOR-i alapokra épülő, mégis újszerű, friss – és a mi a legfontosabb – pompás kivitelezésű, mondhatni csodás anyag. Hét pontot adok rá, mert egy RPG esetében az a minimum, hogy a harcrendszer a tökéletesnél is tökéletesebb legyen, erről itt ebben az esetben erről messze nincs szó. Ez van. Ennek ellenére az összhatás fergeteges. Ambivalens érzések gyötörnek, mert nem mondhatom azt, hogy minden jó, ha a vége jó abban az esetben, ha rendkívül gyenge a kezdés és gyenge maga a harcrendszer is, mely a game lelke kellene hogy legyen. Viszont: nem győzöm hangsúlyozni, hogy összhatásában magával ragadó a kaland. Próbáljátok ki, ennyit mondhatok csak, aztán majd döntsétek el magatok, hogy igazat adtok-e nekem avagy sem.

[Dae]

suffocation@japan.co.jp

JADE EMPIRE

MICROSOFT GAME STUDIOS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
63 blokk, dd 5.1

✔ audiovizuális orgia, lelket simogató történet
× harcrendszer úgy, ahogy van

7 pont



ÉN, A ROBOT

SCRAPLAND



American McGee neve minden bizonnyal ismerősen cseng az információra éhes, a videojátékok világának változatos síkjain jártas és újdonságra nyitott olvasók számára. Az úriember több éven át aktívan részt vett az id Software minden mérföldkövének kifejlesztésében (többek között a Doom, a Quake és a Quake II dicséri keze munkáját), mint level designer, zenei manager vagy épp asztaltologató. A legendás cégtől való távozása után sajnos nem úgy alakultak a dolgok, ahogy azt egy ilyen zseniális designertől elvárná az ember. Mint oly sokan, ő is belebukott az önálló stúdió megalapításába: bár sikerrel toborzott maga köré tehetséges társakat, az Electronic Arts-nál betöltött kreatív igazgatói szék adta határtalan lehetőségek nem kerültek kihasználására. A 2000 májusában bemutatkozott Alice igazi mérföldkő lehetett volna, a gaming-ipar Tim Burtonjének aposztrofált koponya a szürrealitás földbe döngölő bájával szabta át az ismert „Aliz csodaországban" mesét, hatalmas kaszával flangáló óriásokkal, az alvilág kapuját őrző koponyákkal, vérengző nyúllal rémálommá varázsolva a gyereksztori egykoron barátságos világát. Mint a Benoit Sokal által elkövetett Beyond Good & Evil esetében, szakmailag az Alice is makulátlan munka volt, ám anyagilag a vártnál jócskán alulteljesített produktum, így hiába a zsurnaliszta kollégák és a vásárlók ovációja, a csapat soron következő produktuma a fejlesztési stádium közepén szanálva lett. Az úr összepakolta irodájában tárolt személyes kellékeit, majd átruccant a még tapasztalatlan *Mercury Steam*-hez, a már megjelenéshez közel álló Scrapland végső simításainak elvégzése céljából.

ALAPÍTVÁNY

GTA alapokon nyugvó, szabadon bejárható világra alapozni manapság nagy divat, a **Scrapland** pedig nem akar kimaradni a jóból. Főhősünk, D-Tritus egyszeri robot, aki többnyire hulladékok keresgéléséből és az értékes részek eladásából tartotta el magát, míg egy nap úgy nem hozta a sors, hogy korábbi állását felhagyva új kihívás elé nézzen. Rozzant űrhajóján némi aszteroidás kalandtúra után elvergődött a droidekák fővárosába, Chimera-ba, amit a helyiek nemes egyszerűséggel „Scrapland"-nek, azaz szeméttelepnek neveznek, lévén az egész megalopolisz már használt és kidobált ócskavasból húzta fel az alapjait. Mivel a főkapun való belépés csak a munkával rendelkező botoknak lehetséges, Tritus kénytelen elfogadni a titkár által javasolt riporteri szerződést. Az adatbank tanúsága szerint a zsurnaliszta szakma a lehető legnépszerűtlenebb a társadalom aktív tagjai között, de más lehetőség híján ez is megteszi. Az ajtók (illetve a teleportkapu) kinyílnak, héroszunk beleveti magát a dolgok sűrűjébe, majd kis idő után egy titokzatos gyilkosságsorozat ragacsos masszájába, így a pénzszerzési akció irhamentési sprintté avanzsál.

Bár a történet tartogat meglepetéseket, váratlan fordulatokat és érdekesnek mondható karaktereket, nem rendelkezik olyan mélységgel és izgalommal, ami miatt megérné több órán keresztül a TV előtt görnyedni a végkifejletet várva. A játékmenet döntő hányada bosszantóan repetitív küldetések megoldásának jegyében zajlik. Alig pár séma váltja egymást, ezek is olyan összetettnek éppen nem mondható feladatokból állnak, mint egy bizonyos hajó megsemmisítése, információszerzés, intrikáló vagy épp profitáló képek ellövése. Eltévedni nem lehet, a minitérképen bődületesen nagy sárga nyíl jelzi a következő objektíva lokációját, felüdülést talán csak a Nagy Adatbázis és a hackelési képesség adta szabadság jelenthet, melynek segítségével az összes ismert robot alakja felvehető, ez pedig jó szolgálatot tesz a későbbiek során pár komolyabb lopakodást és rejtőzködést igénylő misszió során. A városban történő repkedés, az álcák használata remek élmény, de ezen két apró morzsa nem képes ellensúlyozni a zokogásra késztető koncepciós hibákat.



EXCHANGE

A futurisztikus látványvilág nem facsarja ki az elérhető maximumot az Xbox által elérhető energiakészletből. A képfrissítés minden alkalommal stabil, szaggatásnak a legkisebb jele sem figyelhető meg, bár ez nem meglepő a grafikus motor képességei által létrehozott világot szemlélve. Az űrben trónoló roncstelep hatalmas indusztriális központokból, elvezető csövekből és szűk, botrányosan lineáris sugárutakból áll, amit a szivárvány több árnyalatában pompázó belső terek sem tudnak drasztikus mértékben növelni, az alaphangulat adta összhatás értéké így egy csók hatására királyfivá változó béka alfele alatt helyezkedik el. A karaktereket tekintve nem érheti szó a ház elejét. A modellek nem egy kaptafára készültek, változatosak és ötletesek, jól illeszkednek a sztoriban betöltött szerepükhöz és mindennapi munkájukhoz, de ez így nagyon soványka.



A Scrapland remek játék lehetett volna, de sajnos a végső produktumon látszik, hogy McGee úr túl későn csatlakozott a kreatív csapathoz, így nem volt sok beleszólása a már gyakorlatilag kész kódhalmaz terveibe. A történetben és a karakterekben rejlő lehetőségek sajnos kiaknázatlanak maradtak, így a Mercury Steam első szárnypróbálgatása sajnos gyorsan felejthető kicsapongásként vonul be a történelemkönyvekbe.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Jaj, a hideg futkározik a hátamon ezektől az „ámerikai" dizájnos robot karakterektől... Egyszerűen nem veszi be őket a gyomrom mondjuk egy Appleseed után... :)

SCRAPLAND

ENLIGHT / MERCURY STEAM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

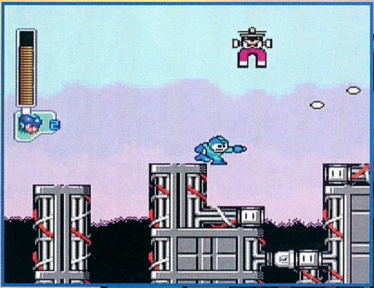
1 Játékos, 1-4 online
xbox live

✔ érdekes univerzum
× unalmas, kidolgozatlan, repetitív

5 pont

TÁNC A RETRO-PARKETTEN





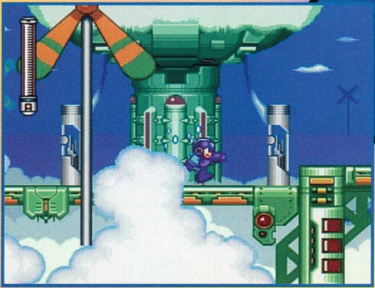




Nagy keletje van mostanság a retro gyűjteményeknek. Korábban is volt már példa a régi árkád, vagy épp kezdetleges otthoni konzolok ékköveinek összegyűjtésére és kiadására, de olyan áradatra, mint ami az elmúlt egy-másfél év során elszabadult, még soha sem volt példa. A nagyobb kiadók rendre megjelentetik legsikeresebb, többnyire abandonware státuszba süllyedt termékeiket, gyakorlatilag a létező összes platformra: pl. a mintegy 220 bejelentett DS játék egy kis szeletét is az Activision, a Konami vagy más cégek antológiája teszi ki, így elmondható, hogy a veteránok igényeinek kielégítése minden platformon megtörténik A tarsolyban még lapul pár finomabb cím, többek között a jelen oldalon is boncolt alany is ezt a sort erősíti. Pontosan 5 hónappal ezelőtt vettük górcső alá az 576 Konzol hasábjain a *Capcom* **Megaman Anniversary Collection**-jét. Sajnos a kékruhás szuperhérosz átfogó múzeumi kalandtúrája akkor és ott csak és kizárólag Playstation 2-n létezett, de fél évvel a megjelenés után végre az Xbox tulajok is áttekintő képet kaphatnak a japán játékmogul sikerének kulcsát jelentő egykori sztár több mint 8 epizódot megélt (nem számítva a több tucatnyi GBA-s huncutkodást) pofozkodásáról.

Megaman 1987-es bemutatkozása óta nem kevesebb mint 30+ produktumban szerepelt már, népszerűsége megjelenésekor Mario-val vetekedett. A Dr. Light által létrehozott házirobot csak rövid ideig volt a porrongyok és a porszívók szolgája: Dr Wily szívósabbá és gonoszabbá válásakor a tudós harci képességekkel ruházta fel az ifjút, ezzel egyfajta cyborgot kreálva. A főszálon mozgó 8 epizód mindegyike Wily egy-egy újabb Robot Masterje körül forgott, akik Megamanhez hasonlóan kezdték pályafutásukat, ám végül mindegyikük használhatatlan fémdarabként adta át magát az enyészetnek Összetett, fordulatokban gazdag sztori természetesen nem dukál egy ilyen klasszikushoz, de erre nincs is szükség. A Megaman a maga egyszerűségével, gyermekded bájával úgy tökéletes ahogy van.

A stílszerű, korai NES engine-be bújtatott főmenü maradt, mint ahogy minden más is a PS2-es verzióból. Alapállásban mind a 8 Megaman játék teljes valójában elérhető, szerencsére kisebb tunningolással. A jelszóra épülő save rendszer a múlt ködébe vész, az Xbox adta lehetőségeknek hála az autosave intézménye gondoskodik arról, hogy az eredeti változat mai szemmel nézve legnagyobb hibáját, az elhalálozás utáni újbóli végigrohanást a szinteken kiiktassa, így ha neadjisten hősünk elhalálozik egy keményebb bossfight alatt, bő 10 másodperc után kap egy második lehetőséget a szívósabb droideka elpusztításához. A másik újítás apróbb irányításbeli segítség. Mivel az alap lövési metódus lassú és ez telítettebb szakaszokon kisebb problémát okozhat, ezért az Y gomb lenyomásával egy három töltényes támadás indítható, a későbbi epizódokban a ravasszal pedig villámgyorsan végbemehet a karaktercsere. A vérfrissítés felhasználói szempontból legkényelmesebb momentuma az eredetileg a Megaman 8-ban bemutatkozott navimód opcionális bevezetése a teljes szériára, így a fegyverváltás a korábbi menüben való turkálást hátrahagyva egy kattintással elvégezhető. Az epizódspecifikus mozdulatok szerencsére nem kerültek át a sorozat korábbi részeibe, ezzel is növelve a repertoár „korhűségét".





Audiovizuális szempontból tökéletes minőségű konverzióra lelhet a játékot megvásároló rajongó. Mint említettem volt, mind a 8 játék eredeti formájában (a vázolt apróbb újításokat leszámítva) képviselteti magát, ez pedig egy retro rajongó számára maga a Kánaán. A NES, SNES és Playstation korszak evolúciója jól megfigyelhető a több mint 10 évet felölelő kollekciót szemlélve. A kezdeti borotvaéles és elnagyolt formák idővel részletesebben kimunkált, immáron élekkel rendelkező tájjá alakultak, míg végül a Playstation bivalyerős hardverén valóságos sprite-orgia gondoskodott a lehető legrészletesebb és leglátványosabb grafikáról. Amit nem tettek meg vizuálisan, azt megvalósították a zenei repertoárral. Gyakorlatilag az összes aláfestő muzsika újra lett keverve, mégpedig igen magas színvonalon, a hallójáratok kényeztetésére így nem lehet panasz.

Baj van ezekkel a mikrohullámú sütőbe dobott egykori klasszikusok reinkarnációival. Tény és való, az eredeti gyümölcsökkel aktívan játszó vén rókák szemébe könnyeket csal az újbóli találkozás, de a kezdeti nosztalgiázás, majd a végigvitel után egyszerűen nem képesek annyi pluszt nyújtani, ami miatt megérnék a befektetett súlyoz pénzkötegeket. A megszokottól eltérően ezúttal sikerült többlettartalommal megtölteni a DVD adta vaskos tárkapacitást. Egy teljes Megaman anime epizód mellett néhány interjú is helyet foglal a két árkád szösszenet mellett. Sajnos a helyzet még mindig úgy áll, hogy a kollekció így együttesen is csak az elvakult rajongókat képes hosszabb távon szórakoztatni, ez azonban nem feledteti azon tényt, miszerint jelen csomag az eddigi legjobb témaspecifikus retro gyűjtemény – annak ellenére, az X széria vagy a Gameboy-os epizódok jelentős mértékben növelnék a mű értékét.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Nem emlékszem, hogy lett volna korábban Xbox-os Megaman játék, úgyhogy ez itt most egy elég nagy durranás – már azoknak, akiket érdekelnek az ilyen ugrálós-lövöldözős ügyességi játékok…

MEGA MAN ANNIVERSARY COLLECTION

CAPCOM

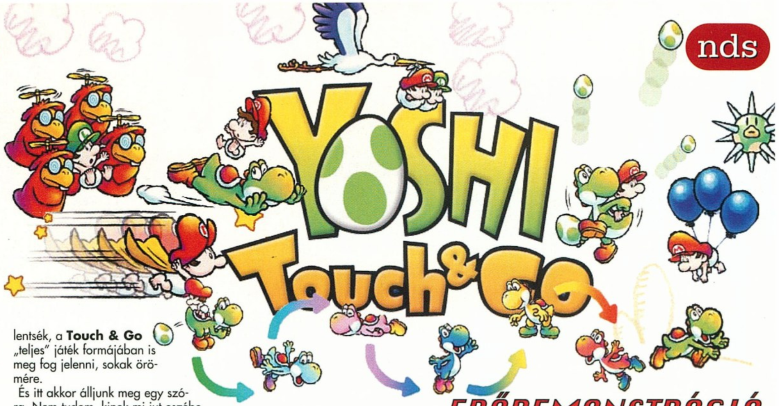
MÁS VERZIÓ: PS2, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos

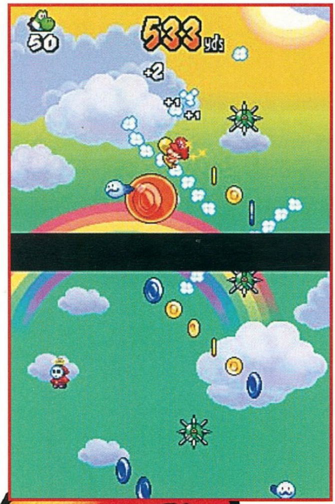
✔ átfogó megaman körkép
× csak rajongóknak

8 pont

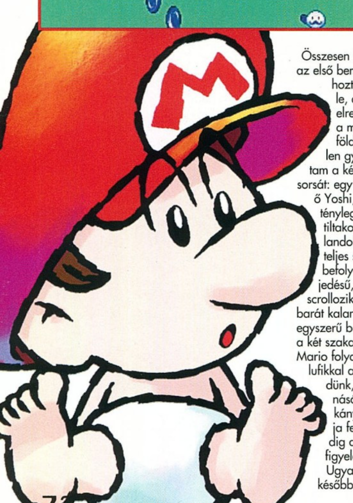


Az egész úgy kezdődött, hogy pontosan egy évvel ezelőtt az E3-ra valami nagyon ütőset össze kellett hoznia a Nintendónak ahhoz, hogy bebizonyítsa, bár grafikailag nem tud a DS a PSP nyomába érni, több szempontból mégis lekörözi vetélytársát. Mivel kész játékot még nem nagyon tudtak mutatni, így összeütötték egy gyors techdemot, amiben benne volt minden, amivel a korábbi N fanokat le lehetett nyűgözni (pelenkás Mario, ez sokaknál úgy látszik beválik, no meg persze Yoshi is), valamint új híveket lehet toborozni a gépnek. Ez utóbbi csoport meggyőzésére beletettek mindent a játszható bemutatóba, amit csak a gép tudott (pontosabban egy évvel ezelőtt még úgy fogalmaztunk volna: tudni fog). Kihasználja a két képernyő nyújtotta előnyöket, lehet megállás nélkül használni a stylus-t, ha kell, a mikrofonba is bele lehet fújni, és amennyiben a wi-fi kapcsolat kihasználása a legfőbb vágyunk, azt is megtehetjük. Ami ezután következett, mára történelem, a techdemo elérte célját, megmutatta, hogyan képzelte el a Nintendo az új masinát. A siker bár nem volt zajos, mégis elgondolkodtatta a kiadót arról, hogy a rendelkezésre álló alapanyaggal többet kezdjen. Innen már csak egy lépés volt az, hogy bejelentsék, a **Touch & Go** „teljes" játék formájában is meg fog jelenni, sokak örömére.

És itt akkor álljunk meg egy szóra. Nem tudom, kinek mi jut eszébe arról, hogy „teljes játék". Számomra ez a fogalom azt takarja, hogy míg létezik az alkotásnak egy rövidített, demo megfelelője, addig a végleges verzió ennél jóval több, mind szolgáltatások, mind szavatosság, mind játékélmény tekintetében. A handheld konzolokon hemzsegnek az egy délután alatt végigvihető játékok, néha már meg sem lepődöm azon, amikor két és fél óra után már megnézhetem a készítők névsorát – és egyáltalán nem azért, mert a credits menüpontra kattintok. Ennek ellenére meglepett az a bátor – és nem tagadom, pofátlan – lépés, amire a Nintendo szánta el magát a Yoshi kiadásával. Nem emlékszem ugyanis a játékos pályafutásom alatt arra, hogy mikor találkoztam utoljára nyolc perc alatt (Túloztam? Legyen akkor hat) végigtolható alkotással. Te jó ég, ennél még az arcade Donkey Kong is hosszabb volt! Persze már hallom is az ellenvéleményeket: ez a játék nem erről szól, hanem az addiktivitást okozó játszhatóságról és az alapötlet variálásáról. Mint ahogy oly sokszor az életben, az igazság ezúttal is a két szélsőséges vélemény között helyezkedik el.



HA VÍZVEZETÉK-SZERELŐ GYEREKEK POTYOGNAK AZ ÉGBŐL



Összesen két fajta pályával találkozhatunk: az első bemutatja, hogy Mario-t is a gólya hozta, csak éppen jó magasról ejtette le, azért lett ilyen. Itt a játéktér vertikális elrendezésű, lévén a magasból hullunk a mélybe. A második pályaszakasz a földet érés után mutatja be szerencsétlen gyerek (bármilyen közelről is vizsgáltam a képernyőt, a bajsza még nem nőtt ki) sorsát: egy teknősbéka rögtön elrabolja (igen, ő Yoshi, és nagyon bízom abban, hogy tényleg teknőc, és nem kapok több tucat tiltakozó levelet e témában), és olyan kalandokba kényszeríti bele, ami később a teljes személyiségfejlődését károsan fogja befolyásolni. Ez a pálya horizontális kiterjedésű, azaz a képernyő balról jobbra scrollozik, így követhetjük nyomon a két jóbarát kalandjait, akik között talán több is van egyszerű barátságnál. Fontos különbség még a két szakasz között, hogy míg az elsőben Mario folyamatosan a felső képernyőn hull alá lufikkal a nyakában, és mi alul tevékenykedünk, megelőzve szörnyű mélybe zuhanását (mely megtörténtekor egy boszorkány a seprűjén meglovagoltatva kínálja fel neki egy szebb jövő ígéretét), addig a másodikban végig alul követhetjük figyelemmel a két karakter masírozását. Ugyan létezik több játékmód is, amire később vissza fogunk térni, de ezekben sem változik a fent leírt alapfelállás.

ERŐDEMONSTRÁCIÓ

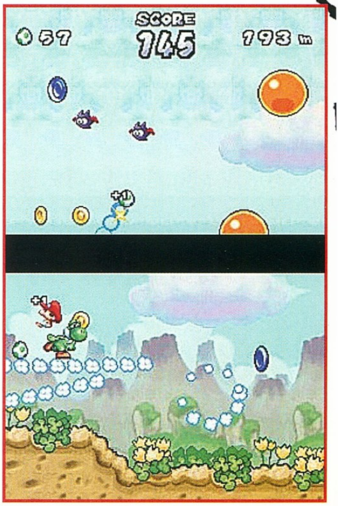
Nézzük meg részletesebben, hogy mi is volt az, amivel a Yoshi a gép technikai képességeit demonstráló programmá lépett elő.

Az égből való lehullás megakadályozása érdekében az alsó képernyőre felhőket rajzolhatunk a stylus segítségével, melyek lassítják a zuhanást, és a Mariot a megfelelő irányba terelik. Mivel ő fölül küzd az életéért, így mindig előre kell gondolkodnunk, és megrajzolnunk azokat a felhőket, amiket csak másodpercekkel később ér majd el. Közben persze szörnyű ellenfelek próbálják a harminc évvel későbbi csatornázási művek szakemberhiányát növelni, őket vagy ügyesen lavírozva ki kell kerülnünk, vagy egy felhőkörrel bekerítenünk. Ennek hatására bezáródnak egy buborékba, amit megragadva és fellökve Marionak plusz pontokhoz juthatunk. Ha valaki mégis hozzánk ér, bumm, eldurran egy gumi, és annak beláthatatlan következményei lesznek (pláne ha elfogy mind). Amennyiben sikerül út közben úgy rajzolni a fellegeket, hogy a kis huncut még érméket is gyűjtsön, az külön jól jön a végelszámolásnál. Amennyiben ráfújunk a mikrofonra, a képernyőkön lévő összes felhő semmivé lesz. Tulajdonképpen a lényeg ennyiben összefoglalható, és a valóságban sem bonyolultabb ennél az összkép. Leértünk a földre, mehetünk yoshigolni.



Na, itt még nehezebb dolgunk lesz a két képernyő folyamatos figyelésével, ugyanis hiába haladunk alul, az értékes extrák összegyűjtéséhez folyamatos tűz alatt kell tartanunk tojásokkal a fenti érméket és ellenfeleket. Az igazán magas pontszám elérésére egyébként akkor van a legnagyobb esély, ha egy rántottával több mindent kaszálunk le egyszerre. Lövésünket egyébként természetesen nem úgy tudjuk kivitelezni, ha rábökünk a célpontra, hiszen csak az alsó képernyő érzékeli a stylus-t. Így ezen kell egy adott pontra böknünk, és abba az irányba fog elszállni a lövedék – kell a jó szemmérték, ugyanis néha nehéz így felülre célozni.

Érdekes lehet Yoshi belső működése, ugyanis különféle gyümölcsöket transzformál tojássá, nem lövöldözhetünk tehát ész nélkül, mert lehet, hogy a pálya maradék részében már nem jutunk hozzá az utánpótláshoz, Mariot meg nem hajlandó meg-





enni. :(Az előrejutásban ezúttal nem csak a már említett ellenfelek akadályoznak, hanem szakadékok és gyalog közlekedő lények is, ezen nehézségek leküzdésére két technikát ismernek a yoshiológusok. Az egyik, ha megbökjük a fenekét a cerkával (hmmm… most megint én képzelődöm, vagy újabb bizonyíték a japánok perverziójára?), akkor kéjesen felsikít, és felugrik a levegőbe. Itt az előbb említett mozdulatot addig ismételhetjük, amíg akarjuk, tehát akár másodpercekig lebeghetünk így a magasban. A másik, egyszerűbben kivitelezhető módszer, ha itt is felhőket rajzolunk, melyeken átsétálva túljuthatunk az említett nehézségeken. Érdemes tudni, hogy Yoshi mindig sokkal gyorsabban halad ezeken, mint a hagyományos talajon, ezt érdemes kihasználni, ugyanis komoly taktikázásra nyílik így lehetőségünk. Ezek azok az alapok, amelyekkel érdemes a játékba való belekezdés előtt tisztában lenni, azonban a Yoshi tipikusan olyan alkotás, ahol az elmélet teljes fokú ismerete nem jelent semmit, hiszen a gyakorlatban vannak olyan tipikus mozdulatok, amelyeket be kell gyakorolni, és emellett az sem mindegy, hogy mennyire látjuk át a történéseket egyszerre két képernyőn, mennyire tudunk előre gondolkodni, és az sem egy utolsó szempont, ha ügyesek vagyunk. Ez ugyanis egy színtiszta ügyességi játék, sokan nagyon nehéznek fogják találni! Cheapboy barátom pl. minden olyan játéknak a művésze, amiben van pelenkás Mario, így ezt is keni-vágja, és Antaru (akinek ezúttal is nagy köszönet a játék tesztverziójáért) rekordjait nézegetve is elmentem átgondolni az életemet és kapcsolatomat a játékszoftver-iparral. **(Cheap maga szerintem egy édes, nagyra nőtt pelenkás Mario… Martin)**

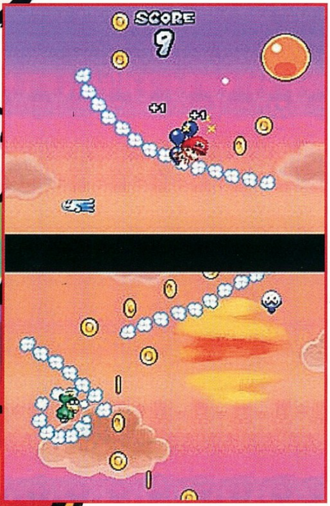


VARIÁCIÓK EGY TÉMÁRA

Az alapból meglévő két játékmód mellé a rekordok megdöntése után további kettőt nyithatunk meg, és persze ott van a kétjátékos lehetőség is. Az első módban csupán a minél magasabb pontszám elérése a célunk, itt értelemszerűen főleg Yoshinál kell figyelni arra, hogy minden lövés több pontot hozzon, és jól kell takarékoskodni a tojásokkal is. A másik alapjátékban a cél, hogy minél tovább jussunk el (yardban mérve), nem tudom, hogy itt van-e konkrét vége a pályának, és ha igen, volt-e már ember a világon, aki eljutott odáig. Pokoli nehéz egy idő után. A megnyitható két extra egyikében szintén a minél messzebb való eljutás a cél (itt már szerepelnek olyan különleges felvehető tárgyak, amik korábban nem, pl. a Mariot bepörgető csillag, amivel olyan tárgyakat is ponttá tudunk konvertálni, ami alaphelyzetben eldurrantaná a lufit), míg a másikat egy kicsit megbolondították azzal, hogy Luigit elrabolják, és meg kell mentenünk – lehetőleg minél hamarabb. Itt mérve van az idő is természetesen, és a Yoshis pályán kell kiszabadítanunk a „zöld Mariot", mégpedig úgy, hogy folyamatosan tüzelünk az őt fogva tartókra, akik előbb-utóbb úgy döntenek, hogy vannak az életben a pisis gyerekek elrablásánál jobb dolgok is. Mind a négy játékmódban teljesen más a pályák felépítése, ugyanakkor a lényeg nem változik, csupán variációkat láthatunk ugyanazon témára.

Itt van még ráadásként a multiplayer rész, ahol szerencsére elég egy kártya ahhoz, hogy ketten is tudjunk egymás ellen versenyezni. Ez a két pályatípus közül a másodikra hasonlít, és azért kell küzdenünk, hogy hamarabb célba érjünk, mint az ellenfelünk. Amennyiben egy lövéssel legalább három tárgyat vagy ellenfelet eltalálunk, a másik versenyző pályaszakaszára küldhetünk át akadályokat, így egyik küzdelem sem lefutott, mindig állhat be változás az aktuális állásban. Itt is érdemes ügyesen bánni a felhők alkalmazásával, hiszen ezen az előrehaladás gyorsabb, bár gyakran sokkal kockázatosabb.





MI A PROBLÉMÁM?

Eljött az a pillanat, amit nagyon szerettem volna elkerülni mindig is, mégpedig az, amikor a saját véleményem gyökeresen más, mint a játékos társadalom nagy részéjé. Habár az alapötletet nagyszerűnek tartom, és a tartalommal sincs semmi gondom (legalábbis miután túltettem magamat azon, hogy mi a játék témája, már nem volt), ez így, ilyen formában nekem nagyon kevés volt. Mivel a múlt hónapban tesztelt DS nyitócímekben már szinte mindent láttam, amit a gép tud, így a Yoshi lehetőségeitől sem voltam lenyűgözve.

Hiába rejt magában kihívást az, hogy ezredszer is nekifussunk a rekordok megdöntésének, én sajnos 2005-ben nem ezt várom egy játéktól. Számomra unalmassá vált 2-3 óra után, és felidegesített az, hogy miért nem töltötték el még néhány hónapot azzal a készítők, hogy végül egy kész játékkal – és tiszta lelkiismerettel - állhassanak a játékosok elé. Nálam a Yoshi 5, maximum (de akkor már keményen vívódnom kell önmagammal) 6 pontot ér, és ellentétben pl. a WarioWare-rel, nem venném elő hetekkel később is. Mivel azonban a hiba valószínűleg bennem van, meghajolok a többség akarata előtt (aki kipróbálta, az szinte mind elismerően nyilatkozott róla, legyen hobbi-játékos vagy tesztelő), és beírom a 7 pontot. Ugyanakkor rosszul érezném magamat, ha ezt nem írtam volna le Nektek. Legyen tehát mindenki óvatos, lehet, hogy élete játékát találja meg benne, míg mások esetleg csak egy technikai demonstrációt.

Vega
vega576@freemail.hu

YOSHI TOUCH & GO

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1-2 játékos, link

✔ amit tud a ds, az benne van ebben
✕ viszont azon kívül semmi…

7 pont

MARTIN BELESZÓL!

Én inkább aranyosnak, mint jónak találtam ezt a játékot. Sőt, tovább megyek: a legnagyobb örömöt az okozta, hogy húztam egy vonalat a képernyőre, erre ott megjelent egy felhősáv. Valahogy nem is láttam sem Mariot, sem Yoshit, sem semmit…

AZ ÉPÍTŐELEMEK TÁMADÁSA



LEGO

Az elmúlt évek során a Lego cég eladásainak rendkívül jelentős részét tették ki a Star Wars figurák, és a sok pénznél is jobb a több alapon cseppet sem meglepő, hogy videojáték formájában is megjelenik a két nagyon erős brand nászából született „szörnyszülött”. Ez utóbbi kifejezést természetesen nem gondoltam komolyan, hiszen egyik oldalról ugyebár nagyon tisztelnivaló a Lego cég azon filozófiája, miszerint alkotásra és kreativitásra késztetik a gyerekeket, és igazság szerint azt sem róhatjuk fel nekik, hogy ehhez segítségül hívták minden idők egyik legnépszerűbb sorozatát. Ez az érme egyik oldala, aki leül otthon halálcsillagot építeni négyévesen, az garantáltan nem kel fel a tizedik születésnapja előtt. Másik oldalról ugyanakkor jogosak Martin előző számban kifejtett aggályai, hogy videojáték formájában pontosan ez az élmény vész el. De nem baj, amíg szórakoztató, addig hunyjunk szemet efölött, nekem sokkal komolyabb gondot okozott, hogy Jar-Jar is a szereplők között van, és gyakran rá voltam kényszerítve arra, hogy kiválasszam őt. Na, ez az igazi büntetés.









ÉPÍTKEZZÜNK

Aki találkozott a nagykonzolos verzióval, azt nem fogja különösebb meglepetés érni a GBA változat kézbevétele után sem, hiszen a lényeg itt is ugyanaz: az első három epizód történésein kell keresztülverekednünk magunkat a Lego-figurákkal. Már Xbox-on is csodálkoztam, hogy ilyen kevés elemből összerakott karakterek hogyan tudnak mégis olyan kísértetiesen hasonlítani az igazi szereplőkre, de döbbenetem akkor lett igazán nagy, amikor ez a hasonlóság itt is szembetűnt! Az izometrikus nézet amúgy is nagyon jól áll a játéknak, de emellett akár a fő karaktereket, akár az ellenfeleket vizsgáljuk meg, rögtön rájövünk, hogy kik ők – már feltéve, ha láttuk a filmeket. Részemről Dart Maul láttán kaptam röhögő görcsöt, az óriási dupla lézerkard nagyon aranyosan mutat a kis nyomi figura kezében. Az egyik legszebb akciójátéknak tartom a LSW-t GBA-n, és ezt elsősorban annak köszönheti, hogy ez a fajta megjelenítés igazi unikumnak számít.

Sajnos a helyszínek száma erősen korlátozott (az első részből öt, a másodikból három, a harmadikból hat áll rendelkezésre), ugyanakkor némelyik legalább hosszú (természetesen minden a filmben is látott jelenet kibővített formájában szerepel, hogy le lehessen kaszabolni több tucatnyi ellenfelet).

Az epizódokat külön-külön is lejátszhatjuk Story-módban, érdemes ugyanakkor az elején kezdeni, és szépen sorban haladni, ugyanis a fontosabb szereplők megnyitási sorrendje így lesz logikus. Azért nem mindegy, hogy kit nyitunk meg, mert ha Free módban szeretnénk végigmenni egy korábbi pályán, akkor használhatjuk a megnyitott karaktereket is. A legtöbbjüknél egyébként figyeltek arra, hogy ne csak kinézetben, hanem fontosabb tulajdonságaikban is különbözzenek egymástól. Ennek köszönhető, hogy mindenki rendelkezik egy támadási formával, a jedik pl. értelemszerűen a kardjukat használják, Amidala a pisztolyát. A másik különbség, hogy mindenkinek van egy olyan megkülönböztető képessége, amit csak ő tud használni. Jar Jar kétszer olyan magasra ugrik, mint bárki (és ezért kellett annyiszor használni, mert a tervezők persze úgy rakták össze a pályákat, hogy rá legyünk kényszerítve a karakterek váltogatására), R2-D2 rakétáit begyújtva a levegőben képes szállni és ami a legfontosabb, minden jedi tudja az erőt használni. Ezek segítségével erőlökéssel teríthetjük le ellenfelünket, elme-trükkel láthatatlanná válhatunk (ez vajon miért hat a robotokra is, akiknek általában nincsen elméjük?) és hasonló képességekre tehetünk szert, ami garantálni fogja, hogy legtöbbször rájuk fogunk „átkapcsolni”.

NEHÉZ JÁTÉK A LEGO

És ez a LSW-ra is igaz, teljesen egyértelmű, hogy nem (csak) gyerekeknek készült, ugyanis már az Episode I első pályáin vannak olyan részek, ahol csak sokadik próbálkozásra tudunk átjutni. Ez a legfőbb oka egyébként annak is, hogy amikor csak tudunk, valamelyik jedit fogjuk választani, mert harcban ők a legerősebbek, és bizony gyakran ők is bölcsebben teszik, ha láthatatlanná válva elosonnak. Bizonyos helyeken az erő segítségével képesek vagyunk tereptárgyakat átrendezni, és így új platformokat és elemeket létrehozni, ez nem csak látványos, de nagyon hasznos is, segítségükkel általában rejtett pályaszakaszokra és különféle tárgyakhoz juthatunk el (itt pl. elrejtett Halálcsillag-hologramokat kell gyűjtenünk).

Mivel a film történetéből elsősorban azokat a részeket emelték ki, amelyben harc van, így itt is erre számítsunk elsősorban – csak éppen mindenből tízszer annyira.

Összességében csak annyi problémám volt a Lego Star Wars-szal, hogy a történeti vonalon már milliószor végigmentem (a filmek megnézésével és játékokban), már kezd kicsit unalmassá válni, és hiába az újszerű megközelítés, ezt a részét nem tudja megmenteni a játéknak. Persze jogos a kérdés, hogy miért nem kezdtem akkor az Episode III-mal? Na erre egyszerű a válasz, ugyanis a premier napjáig olyan szinten nem vagyok hajlandó bármi ezzel kapcsolatosat megnézni, hogy még a trailereket sem láttam, lője le az előre a poénokat, aki akarja, én nem kérek belőle. Már olyat is hallottam pletykálni, hogy az a vékony gyerek, akinek az első részben olyan focilabda-szerű feje volt, lesz végül Datrh Vader. Na ezt a baromságot ki hiszi el? :)

Vega
vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Az a bajom a játékkal, hogy a vonzereje számomra csak addig tartott, amíg el tudtam mosolyogni azon, hogy milyen cuki a grafikája. Utána már egy pillanatig sem tudott lekötni…

LEGO STAR WARS

EIDOS

MÁS VERZIÓ: PS2, X

grafika:	kiválóó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
mentés kártyára

✔ a lego és a star wars sorozat együtt rendkívül jópofa
✕ rövid és úgyis ismerjük a történet nagy részét

7 pont









MARIO PARTY – MÁSKÉNT

Nem tudom, kinek mit jelent a Mario Party. Martin egyszer majdnem kitagadta a fél tesztelői gárdát egy bulin, mert azt vette észre, hogy négyen önfeledten lemennek gyerekbe, és egymást túlkiabálva játszanak az egyik epizóddal. Én úgy vagyok vele, hogy eszembe sem jutna elővenni (pedig a negyedik része megvan), ugyanakkor több ember társaságában, kicsit bebódulva vagy éppen ellenkezőleg – túlzottan felélénkülve – el tudok képzelni néhány menetet, mert nagyon szeretem azokat a játékokat, amik nincsenek túlbonyolítva, ugyanakkor egyszerre többen lehet tolni őket. Az N64-es majd GC-os verziók tudták ezt az élményt garantálni, annak ellenére, hogy lassan kínos lesz, hogy részről részre szinte semmi változás nincs bennük. Hát itt, a GBA-s változatban van, de bár ne lett volna…

Már az elején leszögezhetjük, a Mario Party Advance az egyjátékos módra lett kihegyezve. A menüben a legelső játékmód ide visz minket, még egy béna kis történetet is kapunk, majd a karakterünk kiválasztása után már ott is vagyunk a játéktéren, ami leginkább egy nem lineáris vonalvezetésű társasjáték-táblára hasonlít. Egy városban fogunk utazgatni, melyben az úton végighaladva több épületbe is belátogathatunk, ezek nagy részében kapunk egy elvégzendő feladatot vagy minijátékot, és haladhatunk tovább. Érdekesek ezek a feladatok, a kidolgozottságuk a WarioWare ötmásodperceseitől (istenem, de jók is azok!) a „nagy" Mario Party minijátékainak komplexitásáig terjed, akad olyan is, amelyet „quest" formájában magunkkal cipelünk, míg meg nem oldjuk (a legötletesebb, amivel találkoztam egy nyomozás volt, ahol több házat fel kellett keresni és információt gyűjteni, majd ezek alapján megjelölni egy bűneset elkövetőjét) – ebből egyébként egyszerre maximum egy lehet aktív.

Adott számú gomba áll rendelkezésünkre, minden körben egyet elhasználunk, ilyenkor „dobunk" egy kockával, ez meghatározza, hogy maximum hányat léphetünk. Három körönként kapunk egy random játékot, amit érdemes jól teljesíteni, ugyanis gomba jár érte, és amennyiben ezeket nem pótoljuk, elfogynak, és megnézhetjük a Game Over feliratot! A házak küldetései után ún. gadgeteket nyerhetünk, melyek további minijátékokat nyitnak meg a menüben. Ezek száma összesen egyébként elég impresszív, ugyanis 120 fajta kihívásban vehetünk részt. Ez még akkor is sok, ha elég sok a hasonló jellegű játék. Ebből a 120-ból 50 jelenti a térkép házainak egyjátékos küldetéseit, a maradék 70 között pedig találunk mindent: kidolgozatlan hülyeségeket és a multiplayer szórakozást megalapozókat egyaránt.

Na igen, multiplayer. Az egyetlen dolog, ami képes megmenteni a Mario Party sorozatot (meg néhány üveg Tequila, de ez most mellékes). Míg az egyjátékos mód hellyel-közzel jónak mondható, addig itt nagyon elszúrtak valamit.

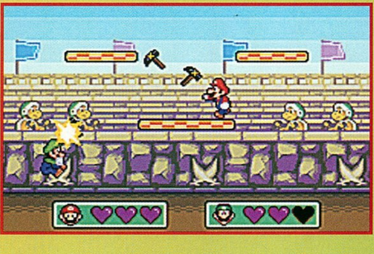
MULTIPLAYER FIASKÓ

Gameboy Advance-on a multi eleve egy kicsit macerás (ellentétben pl. a DS-sel), kíváncsi voltam, hogy miként oldják meg a készítők a játéknak ezt a részét. Azt hiszem, ha megerőltetik magukat, meg lehetett volna oldani azt, hogy minden ugyanúgy működjön (na jó, egy kicsit leegyszerűsítve), mint GC-n. A (maximum) négy játékos egy adott pályán versenyez egymással, és rendre minijátékokban mérik össze erejüket. Na nézzük, hogy ehelyett micsoda káosz van a MPA-ban!

Kb. 10-20 olyan játék szerepel benne, amit eleve arra készítettek, hogy többen egyszerre tudjanak versenyezni egymással. Már itt kezdődnek a problémák, ugyanis ezek egy részéhez elegendő, ha az egyik játékos rendelkezik a játékkal, a többiek „üres" GBA-val is tolhatják. Azt hiszem a következő kategória adja magát: amelyhez nem elég az egy MPA kazetta… Nem azzal van a gond, hogy erre szükség van, hanem arra, hogy nincsenek egységesítve a minijátékok. A fentiek ugyanis csak a jéghegy csúcsát jelentik. Vannak olyan multiplayer mókák, ahol egy (!) gépet kell körbeülni, valaki használja a d-padet, más a többi gombot, a maradék kettő pedig egy-egy flippergombbal kell, hogy beérje… Nem, még mindig nincs vége. Aki játszott már a sorozat valamely részével, az tudja, hogy azok a legunalmasabb pillanatok, amikor valaki egyedül kell, hogy játsszon, hiszen addig a többiek csak ásítozva várnak. Itt lehetőség van arra, hogy 50 minijátékot egymás után négyen végignyomjanak, azonban ezek egyike sem arra lett kitalálva, hogy többen egyszerre a képernyőn legyenek, így szigorúan a rekordra hajtva, egymás után, az előző hármat rendre megvárva tud csak a játékos szóhoz jutni. Fogalmam sincs, hogy miért, de az 1988-as C64 sportjátékok jutottak eszembe, akkoriban volt jellemző, hogy türelmesen végigvártuk, amíg előttünk heten megcsinálják a Summer Games valamelyik versenyszámát. :)

Kár volt a multit ilyen következetlenül megcsinálni, és sajnos ebben a formában kissé kétségbe vonható a címben szereplő „party" fogalom, aminek normális esetben a játék lelkét kéne képeznie. Na azért nagy katasztrófa nem történt, ha nem lett volna mostanra hat darab „nagybácsi", talán nem is dühöngtem volna ki ennyire magamat. Egy dolog nyugtat csak: a DS-ben elképesztő lehetőségek rejlenek, amik kihasználásával még a GC verziókat is a földbe lehet döngölni. Így legyen.

Vega
vega576@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Áh, vicc ez, vicc. Partijáték, de inkább egyedül. Olyan, mint műanyag pályán síelni, vagy esőkabátban zuhanyozni – már ha értitek, mire gondolok… ;)

MARIO PARTY ADVANCE

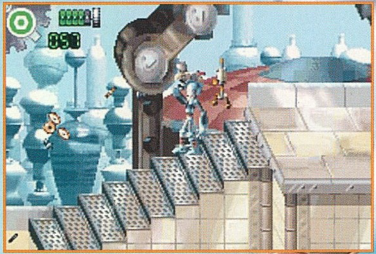
HUDSON / NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-4 Játékos, link kábel, mentés kártyára

✔ sok minijáték van benne
× iszonyatosan logikátlan multiplayer mód

6 pont





ROBOTS

ROBOT ROBOTNAK FARKASA

Egy dolgot tisztázzunk itt a legelején. Bendernél, a Futurama gépemberénél szeretni valóbb és szimpatikusabb robotot még senkinek nem sikerült alkotnia. Iszik, nőzik, szórakozik – emberibb, mint a legtöbb humán lény. Van egyénisége, humora, cinikusan tekint a világba – rendelkezik azokkal a tulajdonságokkal, amivel sokan csak szeretnének. Miután mindenki bólogat, tovább is haladhatunk. Nézzetek Futuramát, na meg persze nézzétek meg a Robots című rajzfilmet is, amiről ugyan nem tudom jó-e, de elég kemény csúszópénzt fogadtam el, hogy ezt beleírjam a cikkbe, úgyhogy hallgassatok rám. Vertelek már át Titeket? Na jó, azon kívül... :)

Kicsit furcsa volt a DS dömping után ismét GBA játékot tesztelni, de mivel az európai nyitócímeken múlt hónapban végigmentünk, így szegény ember vízzel főz alapon most visszatérünk a Nintendo korábbi kézi konzoljához.

A ROBOT IS CSAK EMBER

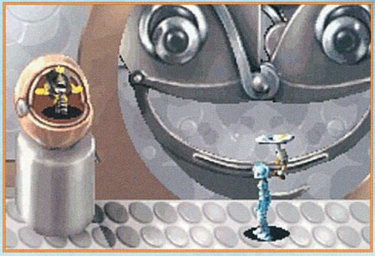
Akinek történetre van szüksége, az bizonyára inkább a filmet fogja választani, ugyanis itt olyat nem nagyon fog kapni, ami persze nem akkora baj, hiszen a játékok poligonkötéses nagykönyvében sok olyan címről tesznek említést, amely e nélkül is képes volt arra, hogy önfeledten szórakoztasson, ha megengeditek nekem ezt a képzavart. Na, persze nem vágytam arra, hogy a Benderre csupán alapanyagában emlékeztető főhős és propelleres esernyőre hasonlító társa teljes élettörténetét megismerjem a tervezőasztaltól az első olaj-túladagolásos berúgáson át egészen addig a pillanatig, hogy pszichésen (elviekben) nem sérült robot miként válik olyan feltalálóvá, aki ahelyett, hogy szirmait mindig frissen tartó acélvirágokat tervezne robotpénztárcáknak (hmmm...nem lesz ez erős? :) udvarló robotlovagok számára, fegyvereket talál ki önmaga szórakoztatására. Legalábbis ebben a GBA játékban feltalálói vénánk (amiben olaj csörgedezik?) erre a tevékenységre korlátozódik.

ROBOT-ERŐFORRÁS MENEDZSMENT

Ha kijön egy várhatóan nagy érdeklődésre számot tartó film, a megjelenéskor ott kell állnia a boltok polcain a belőle készült játékoknak is. Ez alapszabály. Bemegy a fejlesztőstúdió fejese a kiadóhoz, vaskosra tömött pénztárcával kijön (ja, a sok kétforintos) és gyorsan kirúgja a kreatívokat. Nincs idő az ötleteik megvalósítására, három hónapunk van srácok, itt a forgatókönyv és a karakterek modelljei, csináljatok valami olyat, amit tutira megvesznek a kissrácok és a robotcsajok. Nincs ezzel semmi baj. Vagy vannak valakinek illúziói?

A Robots klasszikus „döntött kamerás" GBA platformjáték olyan ötletekkel, melyeket már sokszor láthattunk máshol. A trendeknek megfelelően az ugrálós részeket kiegészítik a rendszeres harcok, kalandelemek és logikai feladványok. Utóbbit persze ne vegye senki komolyan, csak vicceltem. Úgy szeretnék egy Lost Vikings mintájú játékot, ahol a több karakter eltérő tulajdonságait kihasználva kemény agymunkára késztetnek minket, de itt az esetek többségében arra korlátozódik ez a dolog, hogy a már említett helikopterrotor-mutáns át tud állítani elérhetetlen kapcsolókat, be tud bújni bizonyos helyekre, és a későbbiek során megszerezhető speciális mozdulatok kivitelezésénél segítséget nyújt, pl. önmagát felpörgetve iszonyatos vérfürdő közepette vágja fel az ellenfelek hasát. Hazudtam. A végtagjaikat vágja le... :)







A ROBOT MINDIG JOBBRA SZÁMÍT

Sajnos az összképet rontja, hogy nagyon lineárisak a feladatok, sokat ugrálunk és harcolunk, egy mondatot beszélgetünk, hamarosan főellenség jön, akitől elvéve egy tárgyat vagy megszerezve egy speciális képességet tovább tudunk haladni. Sajnos futni nem tudunk, így két lehetőségünk van. Vagy lassan sétálunk a vízszintes platformokon is, vagy folyamatosan nyomjuk az ugrás gombot. Utóbbi mindenképpen gyorsítja a dolgokat, de elég képtelen helyzetet eredményez, ugyanis nikkelbolha módjára viselkedő robotot ritkán látni – kivéve itt. Mindenképpen szeretnék jót is mondani, és szerencsére akad ilyen is. Bizonyos tárgyakat megszerezve – ha már feltalálók vagyunk – kombinálhatjuk ezeket, és új, megnövelt hatékonyságú fegyvereket hozhatunk létre, még ha nincs is belőlük sok fajta – összesen négy. A nagyobb pályaszakaszok közötti utazás sem rossz, egy félcsőben összegömbölyödve kell kikerülni az akadályokat és felszedni a minket segítő tárgyakat, ráadásul a mindenkori rekord is nyilván van tartva, ami jó, ugyanis a robotlányoknak meg lehet mutatni: „figyeled milyen gyorsan tudok gurulni, bébi?".

Külön érdekesség a nehézség kérdése, ugyanis két perc játék után röhögőgörcsben törtem ki, amikor azt előttem lévő falon kiírva az láttam: jobbra állásmentés, balra főellenség. Na emlékeim szerint ilyesmire még soha egy játék sem hívta fel ilyen formában a figyelmemet. Ez a kép azonban csalóka. Amennyiben a fiatalokat célozták be a programmal, érzésem szerint kicsit túl nehézre készítették el a feladatokat, a platform és a harcolós részek is meg tudják izzasztani a robotot, bár az tény, hogy annyiszor rontunk, ahányszor akarunk, az adott szakaszt mindig újra tudjuk kezdeni.

Az a legszomorúbb az egészben, hogy annak ellenére, hogy nincs igazán komoly gond a játékkal, képtelenség komolyan venni. Ahogy fent említettem, a filmadaptációk mintapéldája, ahol a rövid fejlesztési idő és a kockázatkerülés miatt nem mernek újszerű dolgokkal bepróbálkozni a készítők. Ennek lesz a következménye a középszerűség és az, hogy a megfelelő hangulatot képtelen megteremteni a Robots. Abból meg ugye nem árt, ha rendelkezik egy játék jó adaggal.

Vega
vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Megígérem, hogy ha a jövő hónapban kijön a Robots Nokia vagy Samsung telóra, azt is tesztelheted, drága Vegám... :D

ROBOTS

VIVENDI

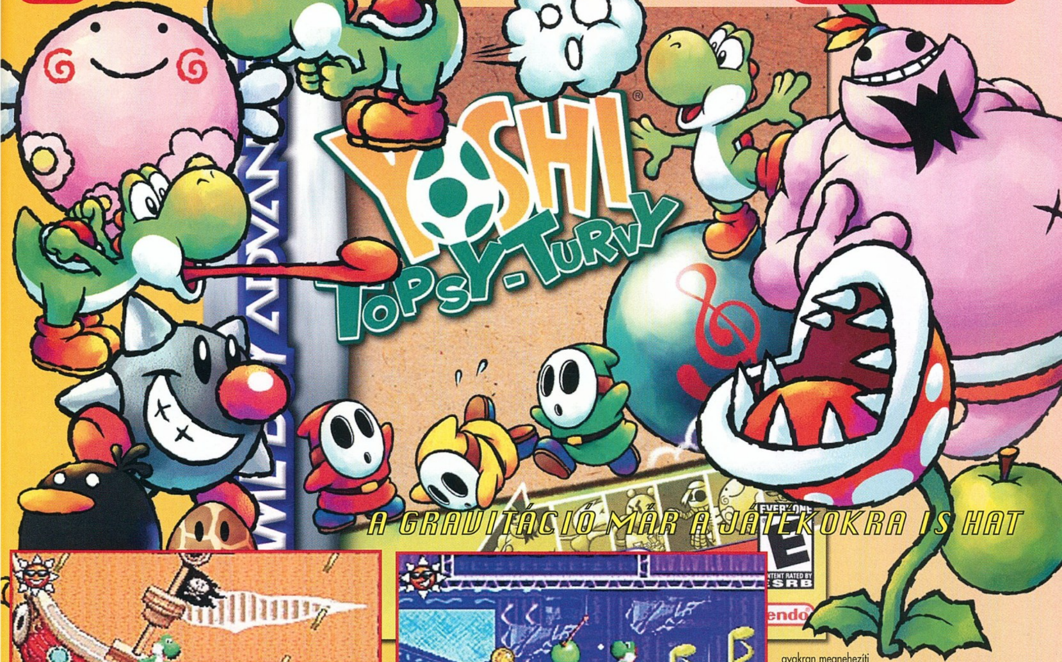
MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

1 Játékos

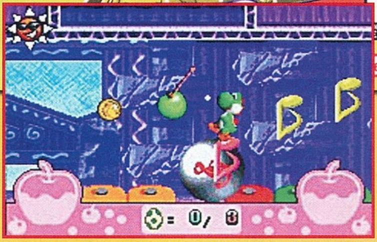
✔ adnak még ki gba-ra is játékokat
✕ valahogy nem sikerült hangulatot teremteni

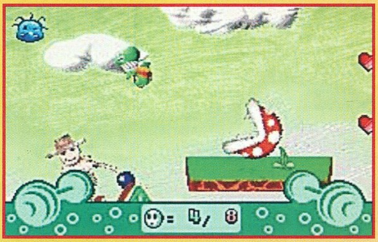
5 pont



A GRAVITÁCIÓ MÁR A JÁTÉKOKRA IS HAT







MOZGÁSÉRZÉKELÉS RÉGEN ÉS MA

Az YUG dobozát kibontva rendkívül meglepődtem azon, hogy egy kisebb féltégla méretű kazettát tartok a kezemben, ami aztán a gépbe helyezése után jó másfél centivel ki is lógott onnan. Mivel bevallom őszintén, nem tudtam mire készüljek fel, így meglepetésként ért, amit kaptam – pontosabban amit a játék kért tőlem. A jól megszokott sémák helyett itt minden a mozgásérzékelőt használó irányításra van kihegyezve, ami azt jelenti, hogy az esetek többségében ugyan a d-paddal késztetjük mozgásra Yoshit, viszont a környezetet a gép jobbra-balra döntögetésével változtathatjuk. Meglepődésem tárgya nem csak a technológia, hanem az, hogy ezt nem a kreatív játékok gépének is nevezett DS-en sütötték el a készítők (bár persze megy azon is!), hanem a jó öreg GBA-n!

Valami nem illett a képbe, ezért gyorsan utána érdeklődtem ennek néhány helyen, és kiderült, hogy a **Yoshi's Universal Gravitation** nem az első a sorban: ez a megtisztelő cím a Kirby Tilt 'n' Tumble-nak jár, ami öt évvel ezelőtt már tudta *ugyanezt*. És – tessék megkapaszkodni – még Gameboy Coloron! Aztán néhány kevésbé sikeres próbálkozás után valahogy elfelejtődött ez a stílus – nem hiába, hiszen a Yoshi közben is végig az volt az érzésem, hogy bármennyire is zseniális az alapötlet, ez csak egyszer szólhat igazán nagyot. (Az új, GBA-ra megjelenő WarioWare játék is használja a mozgásérzékelőt, ugyanakkor nem csak erre van kihegyezve.) Érdemes megjegyezni, hogy ezeket az alkotásokat nem élvezheti az, aki emulátoron vagy „okosított" kártyával próbálkozik, hiszen hiába patchelik agyon a játékot és teszik külön gombokra a jobbra-balra döntést, teljesen nyilvánvaló, hogy ez nem nyújtja ugyanazt az élményt!

Tessék hát bemenni a boltba, megvenni, ezúttal kivételesen mi európaiak örülhetünk, hogy az amerikaiak is innen rendelik, lévén ott még nem jelent meg.

MARTIN BELESZÓL!

Rájöttem, hogy miért szeretik az emberek a Yoshi játékokat. Az egy dolog, hogy azért, mert jók... :) De a lényeg, hogy maga Yoshi egy félelmetesen aranyos figura! Egy Mario, vagy egy Luigi az lehet unszimpatikus... de egy szép színű Yoshi? Nem is értem miért nem Yoshi a Nintendo kabalafigurája?

DŐLJ BE A KANYARBAN!

A történetre nem vesztegetnék egy szót sem, a megszokott – már bocsánat – hülyeségeket kapjuk ismét, feltételezem, a Yoshi játékokkal játszóknak ilyenre nincsen igényük, másképp nehezen tudom elképzelni azt, hogy miért nem foglalkozik játékainak ezzel a részével a Nintendo...

De ha túllépünk ezen a hiányosságon, már egészen másképpen fest az összkép. Nézzük meg elsőként, hogyan is működik a fent már említett mozgásérzékelő rendszer. A kalibrálás után a kártyán keresztül a gép érzékeli, hogy milyen szögben, és merre döntjük be a kezünkben tartott játékszert. Megjegyzem egyébként, hogy ezúttal a sima GBA kényelmesebb, mint az SP. A pályák felépítése úgy lett kialakítva, hogy a folyamatos döntéseket különböző formában kihasználhassuk. Kívülről nézve kissé bizarr látványt nyújthat a Yoshi-val játszó ember, ugyanis olyan, mintha kormánykerékként vezetnénk a készülékkel, és hol erre, hol arra kanyarodnánk. :)

A legtöbb vízszintesnek induló pályán az lesz a legnagyobb nehézségünk, hogy megpróbáljuk elfeledni a berögződéseinket, amik évek alatt alakultak ki. Ha egy fal áll előttünk, az nem jelenthet akadályt, hiszen ahogy elfordítjuk a készüléket, már a fal lesz vízszintes, és az a szakasz, ahol eddig álltunk, függőleges – így gond nélkül felgyalogolhatunk rajta. Mindig érdemes jól körbenéznünk ezeken a pályákon, ugyanis jóval a fejünk felett szinte biztos, hogy vannak olyan érmék, amiket elsőre nem veszünk észre, és szimpla ugrálással nem érhetünk el, ugyanakkor ha kellően kihasználjuk a különböző falakat, máris feljuthatunk hozzájuk.

Vannak persze olyan szakaszok is, ahol más formában használhatjuk ki a lehetőségeket. A hatalmas láncon függő golyók tetejére ráugorva belengethetjük azokat, ezek segítségével is eljuthatunk olyan magasságokba, amiről álmodni sem mertünk. Amikor vízen hajózunk, a gép forgatásával a vízszint dőlésszögét tudjuk állítani, így korábban messze a víz alatt vagy felett elhelyezkedő tárgyakhoz is hozzájuthatunk. Yoshi a magasból is képes leereszkedni több pályán (pl. légballonnal), itt az utunkba kerülő dolgokat szintén a már ismert módon érhetjük el.

Jól látható, hogy nagyon érdekes lehetőségek vannak a feladatok teljesítésére, amik alapvetően három kategóriába sorolhatók: bizonyos számú érme összegyűjtése, ellenfél levadászása, illetve a szakasz adott időre történő teljesítése. Na meg a későbbiekben ezek vegyítése is gyakran megnehezíti a dolgunkat. Az ellenfelek legyőzése is különböző taktikákat kíván, míg egyeseket szimplán meg lehet enni, addig másokat csak különböző tereptárgyak segítségül hívásával tudunk átsegíteni a másvilágra. Jó példa erre, amikor egy nagy golyót elindítunk a lejtőn, és az lekaszál mindenkit. Ja, hogy nincs lejtő? Akkor be kell dönteni a képernyőt, és lesz.

KIHOZVA A MAXIMUMOT?

Míg a pályák nem túl változatosak (alig néhány típus van belőlük), addig az a mód, ahogy elérünk a végére, és teljesítjük a feladatot, egyre nagyobb kihívást fog jelenteni. Több részre van felosztva mindegyik, melyek végén a csillaghoz kell eljutni. A feladatok gondolkodtató és szórakoztató jellegére mi sem jobb példa, mint hogy volt egy olyan szakasz, ami úgy kezdődött, hogy előttünk csak bele kellett lépni a csillagba. Ilyenkor persze a játékos elgondolkodik, hogy valószínűleg nem ez a szép megoldás, körbenéz, és máris azon kezd el agyalni, hogy a túloldalon található ellenfelek és érmék miként közelíthetők meg.

Azt nem mondom, hogy nem nézik hülyének azt, aki buszon ezzel a játékkal játszik, de otthon nagyon jó szórakozást nyújt, és bár már az elején leírtam, annak ellenére, hogy ez az ötlet ilyen formában szerintem csak egyszer süthető el, nagyon kíváncsian várom, hogy egy WarioWare-ben mit tudnak esetleg kihozni belőle.

Vega
vega576@freemail.hu

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

ARTOON / NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
3 mentés kártyára

✔ ki hitte volna, hogy még gba-ra is sziporkázik egyet a nintendo?
✕ ez az ötlet csak egyszer süthető el

8 pont

Üdvözlök mindenkit a májusi Csevegő oldalain. (Totál kába vagyok, úgyhogy most legyetek szívesek bocsássátok meg nekem, ha mindenféle hülyeségről beszélek, ami csak az eszembe jut. :) Kint végre süt a nap, elő lehet kapni az izompólókat / haspólókat (remélem kondiztatok tavasszal :), de még hátra van néhány év végi témazáró, vizsga, vagy egyéb középkori kínzóeszköz.

Mondjuk bármilyen évszakban is vagyunk, én személy szerint soha nem hagyok fel olyan szórakoztató hobbikkal, mint a konzolok, vagy a filmek. Bár lelkes házimozi rajongó vagyok, és már tisztességes audiovizuális összrendszert tudhatok magaménak (milyen durván szól a Twister DTS-ben! :), mégis nagyon szeretek a párommal moziba járni, hiszen azért mégis más tömegben nézni egy premierfilmet, és azért egy igazi mozi által nyújtotta kép- és hangminőséghez több millió forint kéne, no meg egy hangszigetelt ház. :) Persze azért vannak zavaró körülmények (pl. rosszul beállított kép és hang, plusz műveletlen / tahó nézők).

Nagyon szeretjük pl. a horrorfilmeket is, de valahogy mindig kifogunk néhány okleveles „horrorszakértőt". „Ezek" csoportosan járnak moziba, mindig mellénk ülnek le, és az egész filmet végigpofáznák, minden jelenetet végigfikáznának / végigröhögnének – ha nem szólnék rájuk időben. Tökre örülök, amikor már a reklám közben értesülhetek róla, hogy a mellettem ülők már hetek óta látták a filmet a kis PC-jükön, és hogy tök sz*r, meg pl. *Az átok*ban milyen bénán fordul ki a csávó lába, amikor az elején kiugrik az erkélyről... Egyébként bírom az ilyen filmeket, még ha a legtöbbje nem is sikerül olyan fényesre. Az *Az átok* sem volt olyan nagy szám, leszámítva néhány 110 decibeles ijesztést.

Tipikus, hogy inkább csak lefekvéskor kezdek el filózni a látottakon. Ilyenkor mindig sűrűn kukkolok az előszoba felé, nem akar-e „valami" bejönni a konyhából. :) *A Kör* után pl. hetekig képzeltem, ha lehunytam a szememet, hogy egy „kócos hajú kislány" áll az ágyam előtt. És ilyenkor bármennyire is próbálok Donald kacsákra, meg törpikékre koncentrálni, sorra jutnak eszembe olyan filmek, mint pl. a *Jelek*. Mindig azon kapom magamat, hogy egyre intenzívebben futnak át a legaktuálisabb horrorfilm jelenetei a fejemben, amik a moziban még nem is tűntek olyan félelmetesnek. :) Mivel a Beu-ra (aki már jóval előttem lefeküdt) ilyenkor már nem számíthatok, megpróbálok minél gyorsabban elaludni. Persze amikor már félig aludnék, a másik szobában akkorát reccsen a TV (a hőtágulás miatt), hogy még a halottakat is felébresztené. Általában ezután biztos ami biztos alapon felgyújtom az előszobavillanyt. :)

Egyébként ennek kapcsán hadd említsem, hogy bár kíváncsi embernek tartom magamat, és tapasztaltam, láttam, és hallottam már „furcsa" dolgokat, soha nem szeretnék találkozni, sem idegenekkel, sem pedig kísértetekkel. Függetlenül attól, hogy léteznek-e, vagy sem. Éppen ezért, amíg 3 fontos szabályt betartok, addig nem lehet baj.

1: Soha nem költözöm olyan lakásba, vagy házba, ahol meghalt valaki. Főleg nem egy olyan elhagyatottba, mint a *Jelek*ben.

2: Nem éjszakázom erdőben.

3: Nem megyek le egyedül sötét pincékbe. :)

Most pedig lássuk a Csevegőt. Szerencsére minden analóg levelet be tudtam tenni, így bőven maradt hely az emaileknek is. Aki a postai levelében mellékelt nekünk felbélyegzett és megcímzett válaszborítékot, az mostanra már biztosan megkapta a beígért kézzel írt válaszát tőlem. Ja igen, és hirdetéseket légyszí ne küldjetek mostantól! Krisztián

Helló 576 Konzol! Először is jó az újság, remélem, hogy már köztetek üdvözölhetem Radeont is, de Liquid is jól tudta helyettesíteni. **(Sajnos most velem kell beérned. Krisz :)** Szeretném, ha segítenétek, szeretnék venni valami jó 2D-s játékot, mivel tetszett a Donkey Kong Country a Super Nintendón, ezért valami hozzá hasonlót szeretnék. Vega gratulálok az Alien Hominid cikkhez, felkerestem a neten, tényleg csak futok, lövök és ugrok, de jó. És Martin nekem se tetszik a Viewtiful Joe. **(Hát akkor már válaszoltál is a kérdésedre. Ott az Alien Hominid, vagy a Metal Slug 3, illetve mostanában viszonylag sok 2D-s retro anyagot adnak ki PS2-re és X-re. Martin, miért nem tetszik neked a Viewtiful Joe? Krisz)** *(Mert egy gyökérség. Jaj, leírtam a „gyökér" szót, hol tudnám feljelenteni magam? Martin)* Előre is köszönöm a segítségeteket. Ja, és észrevettétek, hogy ha Martin ír egy cikket, akkor az 4 oldalas, vagy semmi ? Nem kispályás, de így tovább, és jobb lett volna egy Alien Hominid poszter. *(Poszterhez 44.6x30.4 centis kép kell, aminek legalább 200 dpi a felbontása. Ha küldesz egy ilyet, csinálok neked AH posztert. Martin)* **(Hát igen, lehet, hogy Csipi a tesztelők császára, de még mindig Martin a tesztelők tanítómestere. Krisz)** És Martin, a Shaman King már megy nálunk a JetX-en 20:40-től. Lakatos Zoli, Debrecen. **(Látod Martin nagyot tévedtél a januári számban, mégis csak érdekli a játékosokat, hogy „ki lesz a következő Shaman King". Krisz :)** (Vazzeg. Most már engem is érdekel. Martin)

Kedves 576 Konzol Team és olvasók! Már több, mint két éve veszem (gyűjtöm) a lapot. Mindig kiolvasom az utolsó betűig. Többé-kevésbé meg vagyok veletek elégedve. Úgy látom, hogy biztos úton haladtok. Az újság lassan utoléri a nyugatot (ha már az ország nem). Sőt tovább megyek: bármelyik EU-s újságos standon megállná a helyét (kivéve nem magyar nyelvterületek). Csak így tovább, hajrá! (Ez nem cikizés, ti tudjátok, hogy miről beszélek.) A háborgó külföldön nem járt olvasóknak meg üzenem, hogy nézzenek meg egy külföldi lapot. **(A Konzol véleményem szerint azért olyan amilyen, mert itt az emberkék nem pénzért dolgoznak, hanem az újság, a konzolozás, és az olvasók iránti szeretetből, és ezzel a tényezővel egyetlen másik lap sem konkurálhat, hiszen itt minden tesztelő / munkatárs beleadja még a szíve csücskét is egy-egy cikkbe. Krisz)** *(Mondd meg nyugodtan Krisz, hogy a Sony tápol minket. Az idén minden tesztelő kimehet Tokióba egy hónapra a Sony pénzén. Én kettőre. Martin)* Más: Szeretnék információt kérni tőletek. A minap az egyik haverom játszott PC-n egy jó progival. A játék elég jó, a grafika nem egy csúcs, de kellemes az irányítás, tartalmas a karrier. A neve: Oláh Action. Nos, mit tudtok róla? Megjelenik-e PS2-re? Mikor? Sajnos már voltam a Tesc-ban, a MM-ban, de nekik még PC-n sincs meg. Pedig létezik, láttam. Remélem tudtok segíteni. **(Ha...ha...ha, úgy látszik ez egy múlt havi, pontosabban április 1-jei levél. Krisz :)** *(Ez az a játék, amiben állítólag romákat kell ölni? Hallottam róla. Ne haragudj, de mi itt a Konzolnál szeretnénk távol tartani magunkat az ilyen témájú játékoktól. Martin)* Ja, üzenet a februári KILLZONE-os srácnak, hogy ha nem nézeget és nem bóklászgat



egy-egy pályán, hanem célirányosan megy, akkor meg fogja csinálni normál fokozaton 8 órán belül is. **(És abban mi az élvezet ? A Metal Gear-eken is „végigszaladhatsz" néhány óra alatt, de akkor pont az a hangulati elem vész el, ami azzá tette az MGS sorozatot, aminek tartjuk. Krisz)** Üdv. a stábnak és az olvasóknak. Lakatos „Gamer" József, Miskolc

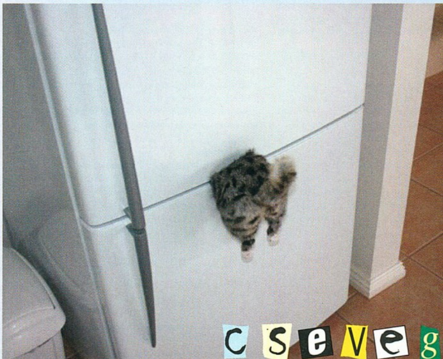
Sziasztok! Elérkezett a Ratchet & Clank 3. része is. Már nagyon vártuk. A végigjátszás után az első játék, mellyel rögtön újrakezdtem a játékot, hiszen a maradék 6 fegyvert csak akkor vehettem meg. (Nálam igazán nagy szó, ha még egyszer elkezdek játszani egy játékkal, vagy megnézek egy filmet, főleg ha előtte fejeztem be.) Az új rész megérdemelte volna a 10 pontot is, hiába jelent meg már 2 része, ez magasan vitte a pálmát. **(Bár én Mario, Luigi és társai világát meseszerűbbnek tartom, a Ratchet 3 kétségkívül bitang jó játék lett, és nem is csodálkozom rajta, hogy a decemberi felmérés szerint (akkor) a 3. legjobb stuff volt PS2-n. Az a rengeteg tuningolható fegyver, azok a full poénos átvezető bejátszások, az a rengeteg kihívás és alfeladat stb., szóval tényleg marha jó játék. Én igazság szerint csak Dreamcaston szórakoztam utoljára ilyen jól platformjátékkal. És most nem a Sonic Adventure 2-re, hanem a Rayman 2: The Great Escape-re gondolok. Istenem, miért kellett a Rayman 3-ban leszinkronizálniuk azt az aranyos halandzsanyelvet ? Krisz)** A Jak 3 például már nem tetszik annyira, mint az első része. Túl sok benne a verseny, és kevés az élet. Én elég nehéznek tartom, ezért elvesztette a hangulatát és a folyamatos játékélményt. Egy játéknak szórakoztatni kell, nem idegesíteni. A R&C az a játék, amit minden gyermeknek és gyermeklelkű felnőttnek ajánlani tudok! Már kíváncsian várom a 4. részt, hogy mit lehet még fejleszteni, milyen fegyverarzenállal állnak elő, és milyen új ötleteket tudnak még belevinni ebbe az amúgy is fantasztikusan humoros játékba. További jó munkát kívánok nektek! Manyus Szigeti Mariann, Budapest („Egy kézzel írott levél a digitális világban!") **(Az idei E3-on talán már fogunk hallani Ratchet 4-ről. Azért a Jak 3 sem lehet olyan rossz, még nem próbáltam ki. Egyébként nagyon szépen köszönjük a Shrekes és Fionás matricákat. Csak Mike Myers, és Cameron Diaz jött be ? Mi van Szamárral (Eddie Murphy), vagy a Csizmás Kandúrral (Antonio Banderas)? Ahogy a nagy busa szemeivel néz, aztán előkapja a kardját, hát az haláli aranyos, nem ? Krisz)** *(Ha ilyen nagy rajongók vagytok miért nem tudjátok leírni helyesen a játék nevét? Nem Rachet, hanem RaTchet – nekem kellett kijavítanom... Martin)*

Konichiwa! Ehh...nem akartam a májusi csevit is bepiszkítani, de muszáj :) Ha az előző levelemmel nem is, de ezzel biztos kihúzom a gyufát, vagy ez már ennek a levélnek a születésére volt utalás ? **(Na, ez bonyolultan kezdődik. Krisz:)** Nos, mivel Krisz lebuktatta Martin sensei-t azzal, hogy elmondta, hogy a Sex Action egyik tagja volt, kéretik kirúgni szépen :D... már az előző számban is gyanús volt, hogy Szasza meg Zolee, de most már Dopeman is...Hmm...még mielőtt többet köpne, távolítsátok el :PP **(Mi van, miről van szó??? Egy kukkot sem értek az egészből! Krisz)** *(Minek voltam én a tagja? Szexakcióban már voltam hála istennek, de Sex Actionben? Martin :)* Na, de a lényeg az az, hogy eléggé nagy hiba volt ezt a Krisz gyereket odaültetni, hogy csevegjen az emberekkel, mert így elég gáz dolog született. Az is lehetett volna a csevi címe, hogy „Én és a magánéletem...", mi ez ? Nők lapja depizős rovata? Humorérzék luxus, gyerekeskedés, nyalás minden mennyiségben. Ügyes vagy barátom, hogy jót sz**tál a mekiben (a WC-s nénit felrúgtad legalább?), büszke vagyok rád! Nincs bajom amúgy a gyerekkel, tök aranyos, meg édes, bár azért gáz, ha egy férfit ezekkel a jelzőkkel kell illetni. Az egész Csevegő arról szólt, hogy nyomja el az embereket a saját fárasztó mondandójával. Ejnye-bejnye. Tényleg nincs vele bajom, de csevibe Csipi, Martin, meg Rad való a két soros szösszeneteikkel, amiken fetrengeni lehet minden mennyiségben... ez a fetrengés most az unalom miatt jött össze. Kár érte. A szám amúgy nem lett rossz így első ránézésre, bár azért dante papa 8 pontján dobtam egy hátast... ha a mai felhozatalt nézzük, akkor is minimum egy 9... az Edge 8-asa még érthető, de nálatok? Egy stílusteremtő játék legjobb tagja ennyit érdemel? Egy játék, amin vért izzadtam, hogy legyűrjem, egy játék, aminek minden egyes másodperce tömör áll leejtés ? Na jó, kicsit elszállt velem a ló, a lényeg annyi, hogy nálam 9.5, nálatok 8... végül is ku**ára mind1, mert teljesen szubjektív, hogy ki mennyit ad egy játéknak. Na asszem inkább megyek vissza olvasgatni. Micimackós Martinos hozzászólásos roxx. És ha most betesztek, az email címemet ne publikáljátok légyszí, csak ha nagyon muszáj.

MRenton (Mark Renton from Trainspotting), Wittman Gábor **(Gabesz barátom, így nem leszünk jóban. Csak, hogy tudd, 25 éves vagyok, és a 186 centimmel, meg a közel 110 kg-os Schwarzenegger testalkatommal megeszlek reggelire. Az egy dolog, hogy ki akarsz rúgatni, szerinted nincsen humorérzékem, azon kívül depizős, nyálas, fárasztó és unalmas vagyok, plusz elnyomom az embereket, és mindenkinek nyalok, de ne merészelj „legyerekezni", vagy Krisztinának becézni, mert különben úgy el... Ahh, csak viccelek :) Megpróbáltam, de nem áll jól nekem ez a macsó szöveg :) Nem jó az, ha már 15 évesen (az email címedből ítélve) is mindent ennyire komolyan veszel. Biztosan nem járok gyakrabban WC-re, mint bárki más, és nem írtam le semmi olyat, ami egy átlagemberrel ne történhetne meg. Pont az volt a lényege, hogy milyen kínos helyzetbe kerültem, de akkor legalább mások is röhögjenek egy jót. :) Ami pedig a stílusomat illeti, a februári Csevegőben közzétett leveledből kiderült számomra, hogy imádod a Csipit, és természetesen jobban is ír nálam 6 éves tapasztalattal a háta mögött, de azt mégsem várhatod el tőlem, hogy koppintsam a stílusát, vagy hogy már az első Csevegőmben olyan hangnemet engedjek meg magamnak. Hidd el, neked sem esett volna jól, ha rajtad próbálok most ki egy csípős stílust, pedig szerintem senki sem hibáztatott volna érte. A Csevegő hangvétele egyébként sem tőlem, hanem elsősorban tőletek függ. Ha unalmasnak gondolod a Csevegőt, akkor azzal a levélírókat is minősíted. A Te leveled pl. most arról szólt, hogy engem utálsz, a DMC 3-at pedig imádod. Ha ettől lesz izgi a csevi, akkor nyugodtan dobáljatok meg sárral. :) Egyébként direkt a kérésedre nem publikáltam az email címedet. Remélem idővel megkedveled az uncsi kobakomat. Krisz:)** *(Oh, a íme a hidegvérűek mintapéldánya! Martin)*

Hello Krisz, vagy akárki. Tudod engem az zavar, hogy miért hiszi magát mindenki hardcore gamernek? Meg mi az a szint, ami megüti a „hárdkorgémer" határt, és az lehet valaki? Ezt nem nektek mondom, hiszen ti tesztelők ebből éltek, de az, hogy valaki napi 4-6 órát játszik az kemény, és ezt családapák is írják. Most ahelyett, hogy elmennének kirándulni a hétvégén, otthon „vita" van a kontrollerért. Ez nem egészséges, hogy valaki 5 órát lenyom egy nap. Mondom ti, akiknek ez a munkájuk része, az más, de olyanok, akik hazajönnek a munkából, esznek egy kicsit, aztán nyomják a Manhuntot. Visszatérve a „hárdkórgémerségre", szerintem ez hülyeség, hogy mondjátok, hogy te nem, de ééén mán az vagyok. Milyen egy „hárdkórgémer"? Például aki 50 játékot végig nyomott, és már az összes konzol összes játéka kikerült a keze alól? Nekem egy PS2-m van, de nekem ez csak hobbi, leköti az időmet, ha nincs más. Ennek ellenére bírlak titeket, de... Más, hogy mindig mondjátok, hogy bezzeg N64-n milyen májer voltam és, hogy akkor még voltak élvezhető játékok, mert ezek az új gémek élvezhetetlenek, és csak csili-vili, de ennek ellenére 2 perc múlva istenítitek a legújabb játékokat. Akkor nem voltak béna játékok? Én sajnos nem éltem abban az időben, amit sajnálok, hiszen sokszor írjátok, hogy milyen jó volt a garázsban Golden Eye-ozni és teljesen beleélem magam, hogy milyen jó lenne ott lenni, vagy ha most is lenne ilyen. DE. Szerintem ez nem a játékok bénaságán múlik, hogy mostanában nincs ilyen, hanem rajtunk. Bp, IX. ker., Ferencváros (ha valaki erre lakik, az szóljon).KÁ, Galiger Tamás **(Szerény véleményem szerint valóban nem egészséges, ha egy átlagos**

ember naponta 1-2 óránál többet konzolozik, vagy legalábbis nem árt néha szünetet is tartani. A konzolozás – akármilyen megszállottan is űzzük – végül is csak egy hobbi. Természetesen számos egyéb, értékesebb / fontosabb dolog van az életben, mint pl. a család. A való életben nyilván senki sem lesz attól nagyobb ember, hogy XY játékban XY darab ellenséget győzött le stb. De ez egy videojátékokkal foglalkozó újság, ahol nem az lesz a fő téma, hogy már 45-ös a bicepszem, vagy 2 hónap alatt 45 nőt húztam meg (szép is lenne :), hanem pl., hogy egy Burnout 3 pályán 45 másodperces lett az időrekordom. Egyébként hardcore gamernek hívhatjuk azt is, aki egy adott stíluson, vagy pl. RE sorozaton belül minden létező stuffot végigjátszott. Nem kell mindent ilyen komolyan venni. Ami pedig a régebbi játékokat illeti, a Martinékkal ellentétben, nálam nem a 8/16 bites gépekkel kezdődött az igazi konzolmániám, hanem a PS-sel, de én is gyakran érzem úgy, hogy a régebbi játékok jobbak voltak. Egyébként valószínűleg nem voltak annyival jobbak, csak még friss volt az élmény számomra, és már annyi játék van a piacon, hogy ma már nem tudnék annyit játszani egy GT4-el, mint annak idején a Gran Turismo-val. Egyébként pont ezt fejtegettem a Splinter Cell: Chaos Theory elején is. Krisz)



Csumi-gumi 576 Dream Team! Szerintem az újság egyre jobb, de egyre kérlek titeket, hogy ne akarjatok hasonlítani b**kó PC-s újságokhoz, megnevezvén itt a *******! **(Bocsi, de címet nem szabad. Krisz :)** Amit ott írtak a Fable-ről, hogy milyen jó lesz PC-n. Így meg milyen sz*r a konzol, meg milyen atom éles ott a kép. Arra kérlek még1x titeket, hogy ti ne alacsonyodjatok le olyan szintre, mint ők! **(Azt szeretném egyszer már megkérdezni a PC-sektől, hogy vajon melyiknek „realisztikusabb a grafikája"? Egy kb. 400x300-as felbontású tévéműsornak, vagy egy min. XGA grafikájú játéknak? Ja, hogy a felbontás nem minden? Egyébként nem a konzolok tehetnek róla, hogy Európa még vagy 5-10 évig képtelen lesz elszakadni a PAL rendszertől, hiába van az USA-ban és Japánban már '98 óta HDTV (az NTSC mellett). Egyébként a következő generációs gépeken már sokkal jobb lesz a helyzet. Pl. az Xbox 2-nél állítólag alapból tudja majd minden játék a 720p-t. Ez kb. egy fokkal jobb az XGA-nál. Krisz)** Na, de nem is ez a lényeg, csak ez most vhogy kikívánkozott belőlem. A lényeg viszont az, hogy arra szeretnélek megkérni, hogy írjatok már egy top 3+1-es legszebb konzol játék listát, mert a PC-s spanjaim mindig szidják az X-emet, meg általában a konzolokat, hogy milyen csúnyák, meg stb. De így, ha meglenne a lista, megmutatnám nekik a tuti frankót, hogy azé a konzolok is ott vannak a szeren. Az én listám a jelenlegi állás szerint: 1. SC3, 2. Resi 4, 3. Conker, +1. Riddick, ++ Forza! **(Decemberben csináltam már egy hasonló listát, de ha az összevont lett volna, tehát PS2-Xbox-GC egyben, akkor most egy hatalmas botrányt könyvelhetnék el magamnak. :) Egyébként hiába is mutatnád a PC-s barátaidnak pl. a Splinter Cell 3-at, a Halo 2-t, vagy a Doom 3-at, nem hatná meg őket. Azt írtad X-ed van, ezért arra mondok néhány nagyon szép gémet, ami már megjelent. Ezektől tuti leesik az álluk: Burnout 3, DOA: Ultimate, DOAX: Beach Volleyball, Ninja Gaiden, Top Spin, Kingdom Under Fire, Rallisport 2, Project Gotham 2. Krisz)** Nem szeretném, ha lenéznétek a Forza-t, mert a demo játék 40 %-os állapotából lett készítve, amit a tavalyi E3-ra dobtak össze! Ha utánanéztek a mostani Forza a képeknek, azt fogjátok mondani, hogy ilyen szép autós játékot még nem láttatok! **(Én is csak a demoról írtam le a véleményemet, és inkább csalódjunk kellemesen, mint fordítva. Csak annyit írtam, hogy a demo nem szebb, mint a Rallysport 2. Az előzetes screenshotoknak egyébként se dőljél be. Különben is, ha lepauzálsz egy játékot, az ma már általában szebbnek tűnik, mint mozgás közben. Krisz:)** Na, de persze nem csak grafikában lesz Isten remélem (remélem nem hype)! Amúgy mi a véleményetek a nextgen konzolokról ? **(Az, hogy miután majd megveszem őket, megint nem lesz egy vasam se. Krisz:)** Ja, és pont a múlthéten tettem fel egy tök jó C64 emut az S60 telefonomra, és felraktam rá a Boomot, meg egy-két finomságot! És amikor elindítottam a Street Rodot, azt láttam, hogy a magyarosítást Martin készítette el! Ezt te készítetted Martin ? **(Halljuk Főnök! Krisz:)** *(Nem. Én csak „behoztam" az országba... Martin)* Kérdéseimből kifogytam, úgyhogy búcsúznék tőletek azzal, hogy éljenek a konzolok, és éljen az 576! (Remélem betesztek a csevibe, ez a Krisztián srác nagyon király ;) by Tommy_Angelo

Helómotó 576 Konzol szerkesztőség! Hóvarjú (How are you)? **(Ahh danke, es geht so. Krisz :)**

Az újság yó, bár vannak számomra unszimpatikus alakok benne (őket inkább nem sorolom fel, mer ők Csipi meg Dzson... hopp!) **(Hmm, van abban vajon valami összefüggés, hogy egyikük sincsen különösebben oda az Xbox-ért ? Krisz :)** Na 'szal 3 dolog lenne, amit most meg is kérdezek:

1: Jelent meg valami Virtua Cop stuff Xbox-ra? **(Az előző cseviben már írtam, hogy törölték a tervet. Krisz)**

2: Mikor tér vissza Radeon ? **(A közeljövőben biztos nem. Krisz)**

3: Szombathelyen mikor lesz 576 bót ? **(Hát nem egyhamar. Ja igen, az előző számban valaki kérdezte, hogy van-e 576 póló. Martin szerint nincsen. Krisz)**

Thenk yú! **(Hányas vagy angolból ? Krisz:)** Mortal Kombat, Halo,Virtua Cop, meg Wolf3D rulz! TMF01, Tóth Martin **(Nem igaz, mert Serious Sam rules! Nini, egy névrokon. Krisz)**

Üdvözlöm az 576 KONZOL badibilding bandát! **(A többiek is elkezdték? Végre lesz edzőtársam. Gyúrunk vazze ? Krisz :)** Először is megköszönöm, hogy elküldtétek a nyereményem, amit meg is kaptam szülinapomra. Az újsággal kapcsolatban annyit, hogy nagyon szuper munkát végeztek, csak így tovább. Hiányolom a mobil telcsik tesztjeit, és a Retro rovatot. Remélem csak az ünnepek miatt. A 79. számban az egyik gémer lecseszett titeket a Csevegőben, hogy miért nincsen GC teszt (ez ott meg lett magyarázva), esetleg ilyenkor a még nem tesztelt GC-s játékokról (ha van) leltárszerűen írhatnátok, bár ilyenkor a komolyabb játékoktól veszitek el a helyet. **(A komolyabb exkluzív stuffok közül már csak nagyon kevés az, amelyik nem lett letesztelve. Pl. Mario Power Tennis, vagy Skies of Arcadia Legends. Bár ez utóbbi esetében támpont lehet az eredeti DC-s teszt VMiki tollából (43.Konzol). Egyébként bitang jó játék volt, bátran ajánlom nektek a GC-s verziót is. A multiplatform játékok általában nagyon hasonlítanak, így a „más verzió" bevezetése óta a leltárokra sincsen már akkora szükség. Neked viszont nem kéne ilyen lenézően beszélned a GC-ről kedves Laci. Ha ritkán is, de általában sokkal komolyabb stuffok jelennek meg rá, mint amiktől te félted azt a néhány oldalt. Krisz)** Szeretnék segítségeket, kódokat kérni GBA Golden Sunokhoz. A 2. részhez passwordöket (vagy küldjetek egy GB Advanceot). Másik játékhoz GBC Zelda Oracle of Season végigjátszás kódot (amit a végén megad), mert ez a rész nincs meg nekem. Köszi a segítségeteket. Írja meg valaki és dobjátok be a Csevegőbe! Zeldaról jut eszembe, nem lenne poszter róla ? Legyen! Az új GBA Zelda teszt már nagyon tűzbe hozott, biztos nagyon fain. Már töröm is a malacperselyt, hogy megvegyem. Tényleg, mennyi rupiába kerül ? Remélem elolvassa valaki, mert már sokadszor kérem ezeket a segítségeket. Rakjatok be a csevibe a válaszokkal! Na jó, nem fontos, de a segítségek igen. Búcsúzóul sikerekben gazdag 2005-ös évet kívánok. Agócs „TERMINATOR" László, Jászladány **(Bakker, ez is egy januári levél. Ha volt bármilyen kód, vagy segítség az említett játékokhoz, akkor azt kivétel nélkül megtalálod az összevont tartalomjegyzékben (márciusi szám). A neten is bármit megtalálhatsz. Fölösleges GBA-nk jelenleg nincsen, az árakhoz nem értek, de felkutattam külön a te kedvedért egy Zelda posztert. A konzolokban nem találtam, de mégis ráleltem egyre, de mivel kivettem már az eredeti helyéről, csak erősen tippelni tudok, hogy a Panzer Dragonos számban volt (58. Konzol). Ebben a Konzolban volt a GC-s Zelda: The Windwaker előzetes, és hát a poszter hátoldalán virít egy csábos DOAX: Beach Volleyball kép Tináról. Nem tudom, hogy melyik oldalát tenném fel a falra. A helyedben inkább kétszer venném meg azt a számot. Krisz:)**

Hi 576 team! Én már régóta olvasom az újságotokat, és tök jó. Tök jó, hogy vannak benne tök jó cikkek tök jó játékokról. A múltkor is az tök jó volt. Gondolom ti is emlékeztek rá. Azon tök sokat nevettem. **(Nem jó az, ha a te korodban csak a tökökön jár az eszed. Sürgősen térjél át a csöcsökre! Krisz :)** Na mindegy. Azért írtam, mert a múltkor az a játék csak 9-et kapott, szerintem pedig 10-et kellett volna. Azért legközelebb jobban gondoljátok meg. Bár emiatt nem fogom tudni odarakni. **(Mit és hova szeretnél rakni ??? Krisz)** Tehát nem gáz, csak szóltam. Az egyetlen baj az az, hogy nincs DVD melléklet. Tök jó lenne, ha lenne. És kéne segítség is: a múltkor játszottam, de nem tudok továbbjutni. Ott tartok, hogy egy majom mindig megharap, és nem tudom kikerülni. Próbáltam neki elemeket adni, de a játék aztat írja ki, hogy „Command error: battery not found monkey". Na ebben kéne segíteni. **(Szerintem nincsen ilyen játék. Nem lehet, hogy csak rosszat álmodtál ? Krisz)** A konzolháború az egy tök hülyeség. Múltkor megyek az utcán, és azt látom, hogy egy csajnak ellopják a cipőjét. Na pont ez a konzolháborúról a véleményem. Ha már nem elég a csata, a végén csak a cipő marad. **(Hát ez kész. Antal, itt bizony komoly gondok vannak. Krisz:)** És akkor tök mindegy, hogy milyen konzolod van, ha mezítláb ordítod az utcán: „Elvitték a cipőm!". Nehogy azt gondold, hogy csak azért mert xboxos, nintendós, vagy playstationös vagy, majd az olyan emberek jönnek, és segítenek neked visszaszerezni a cipőd, és lealázni a tolvajarcot. Sőt lehet, hogy a tolvajnak is ugyanolyan konzolja van. A tanulság: akármilyen ember a tolvaj, addig nincs vele baj, amíg nem a te cuccod viszi, de ha igen, akkor annyi neki. **(Igyekszem, de nem látom át teljesen a kreatív gondolatmenetedet. Ez így nem lesz jó Antal. Túl sokat koncentrálsz tökökre és zöldségeket beszélsz. Javaslom hagyjál fel a drogokkal, és ne maradj fönt mindennap 4-ig, vagy ha már a PGoldot nézed, akkor legalább a csajokat sasold. Krisz :)** Ja, és mivel nincs pénzem, nem küldenétek el nekem ingyé a Need For Speed Underground 3-at? **(Erre majd visszatérünk, ha megjelent. Krisz)** És legyen az újságban qvarkos plakát. **(Halottad Martin ? Egy Qwark kapitány rendel. Elég lesz egy Ratchet poszter is, amin rajta van? Krisz)** No, ennyi vóna. Ja, és rakjatok az újságba egy fotót magatokról. Na csak ennyi. A Malkavita, Friesz Antal, Budapest **(Most már lassan én is ragaszkodni fogok egy stábfotóhoz. Krisz:)** *(Ezen jót nevettem...Itt most ki szívatott kit? Martin)*

Szevasztok! Rögtön a lényegre térnék. Még tavaly novemberben megvettem a Medal of Honor: Frontline-t (PS2). **(Jól tetted. Krisz)** Azóta egy párszor végignyomtam már, és minden kitüntetést megszereztem, de nem jött be semmi bonusz. A jelszavakhoz már szinte az összes a játékban található szót beírtam, de semmi. Nem tudom. hogy most ez programozási hiba, vagy olyat kell még benne csinálni, amit még nem próbáltam? Pedig olyan nem sok van, mert egy pálya kivételével az összeset hardon raktam le aranyra. Ja, és a galériában az extrák sem jönnek be. Szóval ha bárki tud ezzel a problémával kapcsolatban hasznos infóval szolgálni, az nagy segítség volna ! **(Ha eredeti példányod van, akkor szinte teljesen kizárhatjuk annak a lehetőségét, hogy bármiben is különböznének az adatok a mesterlemezhez képest. Másolt játékoknál előfordulhat, hogy rosszul írják meg őket, de elég csekély az esély rá, hogy végig tudd játszani, de aztán pont az extrákat nem jönnek be. Javaslom keress a világhálón kódokat, vagy kereshetek én is neked, csak küldd el nekem az emailcímedet. Krisz)** Témát váltva, az újság k**va jó! Meg színvonalas, de sajnos nem mindig tudom megvenni. Kell a pénz másra is. Most épp a GT4-re gyűjtök. Remélem az a február 27-i megjelenés már holtbiztos, mert már fél éve várom, és ez elég idegtépő. Nem tudom már meddig bírom?! Nem rég láttam, hogy tesztelték egy külföldi TV csatornán, de szerintem az csak valami céges előzetes lehetett, mert a járgányok 90 %-a már a GT3-ban is szerepelt. Vagy egy éve szereztem egy kormányt a viszonylag olcsóbbik fajtából. Azonnal kipróbáltam a GT3-mal, de csalódás ért. A GT3 a „kormányzásra" amúgy is fáziskéséssel reagál, de a kontrollerhez képest a kormány még ezt az időt is megnöveli, és eléggé kalibrálatlan. *(Akkor ott a kormánnyal van gond. A „jobbaknál" már be tudod állítani a kitérést és az érzékenységet is. Martin)* **(Hiába is olcsóbbak, én igazából sohasem szerettem az utángyártott kiegészítőket, főleg akkor nem, ha kontrollerről van szó. Krisz)** Talán ez az oka annak, hogy inkább kontrollerrel szeretek versenyezni. A licenceket is inkább ezzel rakom le aranyra.

Hülyeségből kipróbáltam a kormányt a Medalhoz. Működik. Csak át kellett variálni a gombok kiosztását, de az már elég sz*r volt, hogy a rajtalévő gombok nem analógok. **(Ja, nem is lehet rossz. Nyomom a gázt, aztán rohanok előre, a fékkel pedig hátrálok. A kormánnyal pedig kerülgetem az útonállókat. Krisz :)** Na jó, csak ennyit akartam írni. Csá mindenkinek, és kívánok igényes gamekben gazdag tesztelős napokat! Vincze László, Szolnok. Ul: Remélem a februári számban már a GT4 tesztjét fogom olvasni! **(Hú bakker, ez már jó régi levél, pedig csak a múlthéten kaptam. Reméljük Dzson részletes tesztje meggyőzött róla, hogy megérte gyűjteni a GT4-re. Krisz)** *(Mekkora ötlet már, mondjuk Tekken 5 bajnokság kormánnyal... Martin)*

Hát ennyi lett volna erre a hónapra. A személyes leveleket természetesen továbbítottam a címzettnek, és NEM olvastam el. Bár megjegyzem, egy bizonyos „Dzsungelharcos" nevű levélíró nem mellékelt semmilyen postai, vagy emailcímet, így esélye sincsen rá a Martinnak, hogy válaszoljon. Csónak Istvánnak pedig nem sikerült eljuttatnom egy emailt, így most szeretnék üzenni neki, hogy a „csomagot" megkaptuk, és ne csüggedj, ha nem kapsz rögtön választ.

Tényleg, ti meg megírhatnátok nekem a véleményeteket jelen korunk játékairól, és hogy milyen változásokat vártok a következő generációtól. Pontosabban arra lennék kíváncsi, hogy mit szóltok ahhoz, hogy pl. egyes sorozatok legfrissebb tagjai már egyre jobban különböznek a klasszikus részektől, és vajon ez hová fog vezetni. Itt van támpontként néhány játék / sorozat: pl. az új Oddworld, a RE 4, a SC: Chaos Theory, POP, NFS, stb. Ez lehetne a következő néhány csevi központi témája, de természetesen bármi egyéb témáról is írhattok.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

ZENE

Az év elejére jellemző viszonylag csendes szöttyögés után a virágokkal együtt végre a lemezpiac is kivirult és az utóbbi két hónapban soha nem látott mennyiségben jelenetek meg az új (és hálisten' igényes) lemezek. Megpró bálkozva a lehetetlennel, elhatároztam, hogy a kazalnyi jó lemezből kiválogatom a legjobb, legérdekesebb darabokat. Az eredményt aztán két csoportra osztottam, különválasztva a régi favoritok visszatérését és az egyelőre még kevésbé ismert arcok debütálását. Nincs is más dol gotok, mint beszerezni párat a kínálatból, aztán a discmant / mp3 lejátszót élesítve elrohanni a legközelebbi parkba, hogy az egyre szűkebbnek tűnő szoba helyett inkább a szabad levegőn hallgassátok végig a lemezeket.

BACKSTREET BOYS

The Chemical Brothers – Push The Button /Virgin/

Igazából a kilencvenes évek talán legemblematikusabb dance duójának legutóbbi nagylemeze nem tartozik a legújabb eresztések közé, de az év elején megjelent Push the Button olyan jól sikerült, hogy maximálisan megérdemli a késve ráirányított figyelmet. Tehát akkor kilencvenes évek közepe. A Nirvana-nak vége, ezerrel nyomul a britpop, a mozikban meg a Trainspotting. A dance zene egyre erőteljesebben kezd beszivárogni a popkultúrába, és ekkor megjelenik A Lemez. Dig Your Own Hole. Már a cím is eléggé provokatív egy kiadósabb fejfelkapáshoz, hogy aztán a zene hatására pár perc múlva rögtön el is veszítsük egyetlen gondolkodásra képes testrészünket. Electro zúzás, acid húzás, breakbeat őrület, a mikrofonnál Noel Gallagher. A kiadott maxikhoz tartozó minimum is kiváló videókat sz*rrá játszotta az akkor még nem kizárólag extrém populáris sza..., akarom mondani zenében utazó emtívi. A kilencvenkilences folytatás bár címében megadásra szólítja fel a hallgatót (Surrender), igazából nem tett semmi újat azon kívül, hogy tovább szilárdította a vegytesók pozícióját. Itt bírták elkövetni karrierjük talán legötletesebb videóját, a „lány, aki csontvázakat látott" koncepcióra épülő Hey Boy Hey Girl-t. Aztán három év múlva egy nagy lépés következett... visszafelé. A Come With Us hiába tartalmazta a páros egyik legjobban sikerült felvételét (The Test), ha a helyenként kifejezetten b-oldalasnak ható felvételek nem álltak össze egységes egésszé. 2003-ban Best of, aztán feszült várakozás egészen idén Januárig. A keleties hip-hop ütemekre Q-Tip vokálját illesztő Galvanize már előre jelezte, hogy a megszokotthoz képest most valami nagyon más fog következni. A Push The Button a Chemical Brothers „vissza a gyökerekhez" lemeze, egyszerre idézi meg a klasszikus korszak hangzását, és mutat egy teljesen új irányba. És míg a dance ikonok visszatérő albumai rendre kudarcot vallanak a túl erőteljes váltás (Prodigy, Fatboy Slim) vagy az új ötletek hiánya miatt (Moby, Daft Punk), addig Tom és Ed rátalált a kettő között lévő helyes útra. Végre ismét mar az acid, dobhártyát szaggat a breakbeat, a szövegek pedig egyenesen az agyba vésődnek be. Az olyan direkt partyhimnuszok mellett, mint a Believe vagy a Come Inside, szokás szerint bevillannak a lassabb, pszichedelikusabb felvételek is (pölö Close Your Eyes vagy a monumentális záró darab, a Surface to Air). Talán még egyik korábbi lemezen sem volt ennyire változatos a közreműködők névsora, itt van a Charlatans énekese Tim Burgess, az angyali Anna Lynne vagy az ismét kiújuló britpop hullám legsikeresebb zenekarának (Bloc Party) énekese Kele Okereke. A Chemical Brothers tehát ismét azt csinálja, amihez a legjobban értenek. Most már csak egy kérdés maradt. Te megnyomod a gombot?

Stereophonics – Language. Sex. Violence. Other? /V2/

Alapesetben a Stereophonics visszatérésének híre körülbelül egy kategóriában landolna a látványosan tehetségtelen ex-Megasztár, Dorina minden bizonnyal ironikusnak szánt, ehelyett csak szimplán primitív (refrén: „póthaj, műmell / rúzs kell, és a körömre lakk") első slágerének megjelenésével. Ha másban nem is, abban azért elég nagy különbség van a két előadó között, hogy míg a LSVO albumról kimásolt első maxi kapásból a hivatalos brit kislemez eladási lista első helyén nyitott, Dori cica még a legjobb húsz közé se került be Magyarországon. A Phonics első number one helyezését elérő Dakota, amellett hogy a tavasz legfelemelőbb öt percét bírta produkálni, egyben a 2001-es Just Enough Education to Perform óta az első életjel, a banda létezéséről. Az eleddig korrektül semmilyen popzenét játszó csapat az elmúlt évek alatt aztán jól átgondolta, hogy a továbbiakban milyen zenéket akarnak készíteni, végül úgy döntöttek, hogy a britpop b-középből megpróbálkoznak átigazolni az első osztályú rockbandák közé (gondolom ennek semmi köze nincs a rockzene növekvő népszerűségéhez...). Meglepő módon a megvalósítás folyamatába sem csúszott hiba, így a LSVO egy teljesen korrekt gitárpoplemez, sőt egy kicsit még több is annál. A Superman című középtempós nyitódal villámgyorsan tudatosítja, hogy már egy teljesen megújult együttes lemezét tartjuk a kezünkben. Áthaladva a cselesen középre pozícionált Dakota-n máris itt a Rewind, ami a régi időszak legszebb pillanatait idézi fel, ennek örömére bátran vissza is lehet rewindolni rá párszor. A szikár Pedalpusher, és a rövid, de annál velősebb Girl után el is érkezünk a lemez csúcspontjaként is leírható Deadheadig, ami a '05-ös fesztiválidény egyik legnagyobb himnusza lehet. Az idei év eddigi legkellemesebb meglepetését kétség kívül a Stereophonics mondhatja magáénak, és bár a LSVO közel sem tökéletes, gyengébb pillanataimban mégis úgy érzem, hogy még a Queens of the Stone Age újráját is simán lenyomja. Eddig még nem említettem a király artworköt, de most már igen. *(C64 rasztercsíkok rulez. Martin)*

Basement Jaxx – The Singles /XL Recordings/

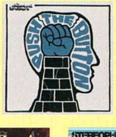
Szombat délután a tévé előtt. Kapcsolgatás közben két gyilkosan bugyuta matinéműsor között bevillan egy ismerős zenekar képe. A Basement Jaxx éppen belekezd a Red Alert élő verziójába. Ok: a Singles a hét második legnagyobb példányszámban eladott lemeze. Miközben egyre feljebb pumpálom a hangerőt, egyszerűen nem hiszek a szememnek. Az eredetileg 1999-ben kiadott dal olyan energikusan és frissen szól, mintha nem is hat évvel ezelőtt íródott volna, hanem mondjuk tegnap. Akkor már tudtam, hogy a Singles-nek be kell kerülnie a Cool-Túrába, annak ellenére, hogy nem igazán tartozik a visszatérések közé, hiszen ez csupán egy szimpla best of lemez. Egy ki****ottul tökéletes best of lemez, ha pontosak akarunk lenni. Itt nincsenek töltelékszámok, vagy unalmas c-oldalak, csak a legnagyobb slágerek elterelés nélkül, ameddig a lejátszó lézere ellát. Itt van a bemutatkozó lemez (Remedy) előtti időkről a karneváli hangulatú Samba Magic, a flamencodancepop Rendez-Vu vagy az első igazi kommerciális sikert meghozó Romeo. Ezzel a számmal át is léptünk a második lemezre (Rooty), ahonnan olyan felvételek kerültek fel, mint a teljesen őrült electro house Where's Your Head At és a soul és jazz határmezsgyéjén mozgó Do Your Thing. Rátérve a nemrég Grammy-díjjal jutalmazott Kish Kash-re, máris beugrik a Dizzee Rascal vokáljával megtámogatott Lucky Star vagy az egykori N'Sync-ben ugráló JC Chayez közreműködésével rögzített eszetlenül cool Plug It In. A lemezen szereplő slágerek (mert ezek slágerek, a szó legnemesebb értelmében) ékesen bizonyítják, hogy a dance miképpen fuzionálhat a popzenével anélkül, hogy Scooter szerű förmedvény lenne a végeredmény. A Singles kötelező minden embernek, aki nem rendelkezik a sorlemezekkel és vágja a különbséget ATB és az Orbital között. Csapjatok le a limtált kiadásra, mert a bonusz lemezen egy csomó eddig nehezen beszerezhető kiadatlan felvétel, bootleg és akusztikus verzió van.

Queens of The Stone Age – Lullabies To Paralyze /Polydor/

Bár a lehetőség csábító, nem próbálok úgy tenni, mintha a Queens-t már a fordulópontot jelentő Songs for the Deaf előtt is ismertem volna. A lemez rövid időn belül stoner rock alapvetéssé vált, a No One Knows meg össznépi slágerré, így érhető módon igen magasra csaptak az elvárások a folytatást illetően. A zenekar kreatív agya, Josh Homme, az összes „év lemeze" díj bezsákolása után gyorsan elkészítette kísérleti projectjének (The Desert Sessions) újabb fejezetét, valamint összejött a Distillers horrorisztikus frontvámpírnőjével (Brody Dalle), aki aztán szerepet kapott az új albumon is. Azt már ugye nagyjából megszokhattuk, hogy a Queens of the Stone Age tagsága folyamatosan változik a frontember Homme és a basszeros Nick Oliveri körül (a Songs-on például a Foo Fighters atyaúristen Dave Grohl huppant vissza a dobok mögé). Most azonban Homme, az alkalmi zenészekkel együtt a roppant idióta vörös szakállal bíró Oliverit is gondolkodás nélkül kivágta a bandából, egyre kínosabbá váló viselkedése, és botrányai miatt. Egyébként Oliveri köszöni szépen jól van, tetszik neki az új Queens lemez, és reméli hogy valamikor még együtt dolgozhat Homme-mal (na, legalább reálisan látja a dolgokat srác). Már hónapokkal az új album megjelenése előtt jöttek a hírek, miszerint ez majd egy sötétebb, nehezebben emészthető dolog lesz. Erre aztán jól rácáfolt a Little Sister, ami egy azonnal oldódó, az előző lemez pörgősebb hangzását tovább vivő kompakt kis popsláger. Érdemes most megjegyezni a dal fontosabb jellemzőit, mert a fennmaradó ötven percben nem nagyon fogunk találkozni semmi hasonlóval. Már utálom leírni, hogy egy-egy banda következő lemeze mennyivel „érettebb" és „kifinomultabb", mint elődje, pedig most pontosan ez a helyzet. A Songs for The Deaf „bele a pofádba" stílusú slágerei helyett most egy komplett utazásra indulhatunk, melynek végállomása a teljes sötétség. A számok nehezebben fognak meg, több meghallgatás kell ahhoz, hogy rákattanj, de ha egyszer bejön, sokkal jobban fog tetszeni, mint az előd. Nem tudom, hogy az irányváltás Oliveri hiányának köszönhető-e (na jó mégis tudom: igen), de mindenképpen jót tett a bandának. A Lullabies To Paralyze-zal a Queens elért egy olyan helyre, ahol az egyetlen fényt a magukkal vitt lámpás fénye szolgáltatja (borító). A visszafelé vezető út már rég eltűnt, úgyhogy ha nem akarnak végleg felszívódni a sötétségben, kénytelenek lesznek egy új ösvényt taposni maguknak, ahogy tették ezt ebben az esetben is. Én mindenestre drukkolok, Hail to the Queens!

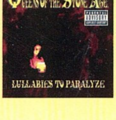














NEW KIDS ON THE BLOCK

The Cut Up Boys – The Mash Up Mix /Ministry of Sound/

A crossoverek korát éljük. Belépve a kétezer ötös évbe már egyetlen moziba járó sem lepődik meg azon, ha Kate Beckinsale feszes szado-mazo ruhában vadászik farkasemberekre, Van Helsing kézihajtású láncfűrésszel nyesi le Mr. Hyde karját, esetleg az alienek néznek szembe bátor predátorokkal, és tehetségtelen b-kategóriás színészekkel. Milyen poén lenne ugyanezt a receptet mondjuk zenékre alkalmazni, és megnézni, hogy az egymástól gyökeresen különböző zenét játszó párosok vajon mit kezdenének egymással. Sajnos a megvalósításba már becsúszhat néhány nehezen áthidalható probléma: például miképp magyarázzuk meg Christina Agicicának, hogy a Strokes-szal való együttműködés nem vágja rövid úton taccsra, szépen induló (ha!) karrierjét. Szerencsére néhány tehetséges PC-mágus az internet segítségével bárki számára elérhetővé tette az ilyen kollaborációk végeredményét. Persze aki hivatalos módon próbált hozzájutni a fentihez hasonló bootlegekhez, az esetek döntő többségében nem járt sikerrel. Eddig. A dance óriás Ministry Of Sound most ugyanis egyesítette erőit a mash up műfaj koronázatlan királyainak tekinthető Cut Up Boys-szal. A végeredmény egy hihetetlenül színes (szó szerint, lásd még az ocsmányrikító borítót) és valljuk be helyenként erősen hatásvadász dupla cd lett, az elmúlt tíz év legnagyobb klubslágereinek össze-vissza vagdosott darabjaival. A teljesség igénye nélkül íme néhány név a tracklistáról: Junior Jack, Prodigy, Snap!, iio, Tomcraft, Armand Van Helden, Mylo, Eric Prydz, Milk & Sugar... Azt hiszem a nevek magukért beszélnek, a fanatikus fülellenzősök kivételével mindenki meg fogja találni régi vagy éppen aktuális kedvencét a felhasznált közel ötven féle hangmintából. A lemez mindvégig frenetikus handz in the air hangulatot áraszt magából, hihetetlen érzés hallani, ahogy az unásig játszott dalokból valami teljesen szokatlan és egyedi dolog alakul ki. Ennek ellenére csak azok fogják igazán értékelni a Mash Up Mix-et, akik ismerik és szeretik a lemezen szereplő dalokat. Valamint a szelekció lehetett volna kicsit merészebb is (Nirvana vs. Oasis, White Stripes vs. C.C Catch pölö), de ez már csupán szőrszálhasogatás, mert a Cut Boys duplája az utóbbi időszak legjópofább mixlemeze. Fogyasztás: keverve nem felrázva.

The Bravery – The Bravery /Polydor/

A jelenleg zajló neo new-wave zenei mozgalom aktuális szenzációjának számító Bravery-ről lehetetlen a nélkül beszélni, hogy ne említenénk meg a Killers-t. Mivel a két együttes ugyanazokból a gyökerekből táplálkozik egyértelmű, hogy az általuk játszott zene is nagymértékben hasonlít egymáshoz. Ezek után nem meglepő, hogy az együttesek fanatikus rajongótábora kapásból egymásnak ugrott a különböző sajtótermékek hasábjain, amibe később a frontemberek is lelkesen bekapcsolódtak. Ahogy az lenni szokott, a szembenálló felek nem tudták meggyőzni egymást, de a most következő teljesen tudományos módszerekkel elvégzett kutatás majd választ ad a nagy kérdésre: vajon ki a jobb? (Mivel a nagyon tudományos kutatási eredményeknek csupán a töredéke fért be ide, arra gondoltam, hogy lemehetnének a mellékletben, de akkor meg Krisztián vadonatúj listái nem férnének be, úgyhogy inkább ejtettem az ötletet. :)

Kampánybeszéd

Killers: Brandon Flowers megmondófrontember „bullshit" szóval jellemzi a Bravery élő produkcióját, nem sokkal később kerek perec kijelenti, hogy a másik banda unalmas és egyébként is csak a Killers sikere miatt szerződtették le őket.

Bravery: Sam Endicott nem akarja komolyan bántani a Killers-t, mert „az olyan lenne, mint megütni egy lányt". Ennek ellenére azért elmondja, hogy a basszgitáros olyan, mint egy kilenc láb magas holland nő szakállal, plusz a két banda között akkora a különbség, mintha Arnold Schwarzeneggert hasonlítanánk össze Danny DeVito-val (tippelhettek, hogy melyikük jelképezi a Bravery-t).

Pont: Míg a Killers csak ezerszer hallott frázisokat puffogtat, a Bravery legalább veszi a fáradtságot, hogy kitaláljon valami újat.

Killers: 5 pont, Bravery: 8 pont

Stílus

The Killers: Brandon Flowers jó úton van a divat ikonná váláshoz, ízlése kifogástalan, öltözködése mindig alkalomhoz illő ráadásul pontosan tudja, mit mivel párosíthat. Mínuszpont a förtelmes pink bőrdzsekiért, amiben mostanában szokott parádézni. És a többiek? Miféle többiek?

The Bravery: A Killers tökéletes ellentétei. A lepukkant trash-look igazi telitalálat, akárcsak a frontember poszt-punk kakastaréja. Van még szemfesték, neorégi napszemüveg, farmerkabát, bubifrizura és „lionized" felirat a kézfejen. Nagy + a designernek.

Pont: Akármennyire is nyerő a mindig elegáns kinézet, ha a frontember mellet nincs elég hely a zenekar többi tagjának. Ezzel szemben a Bravery überextrém viselete azonnal beazonosíthatóvá teszi a zenekart, és ugye ez a lényeg.

Killers: 8 pont, Bravery: 10 pont

Hírnév

Killers: A tavalyi év egyik legnagyobb popszenzációja, milliós lemezeladások, a nyári fesztiválok nagyszínpadán való aktív részvétel, megveszett rajongólányok nagyobb hadától kísérve.

Bravery: Az idei év egyik legnagyobb popszenzációja, százezres lemezeladások, a nyári fesztiválok kisebb színpadain való aktív részvétel, megveszett rajongólányok kisebb hadától kísérve.

Pont: A Killers előnye most még behozhatatlannak tűnik, de ki tudja mi lesz fél év múlva...

Killers: 10+1 pont, Bravery: 7 pont

Arctérfogat

Killers: Nagy, nagyobb, legnagyobb, Oasis.

Bravery: Közepes, nagy, nagyobb, izéé nagyon nagy?

Pont: A Killers a kezdeti sikerek hatására kapásból belehelyezkedett a sztárzenekar szerepkörébe, enyhe lenézéssel viszonyulnak mindenkihez, akit a riválisuknak tekintenek vagy csak egyszerűen unszimpatikus a pofája. Ehhez képest a Bravery csak a szokásos beképzelt seggfejek gyülekezete.

Killers: -9 pont, Bravery: -8 pont

Lemez

Killers: A Hot Fuss első ránézésre ártalmatlan new wave bolondozásnak tűnhet, de a remek szövegek és a nyolcvanas évek legjobb pillanataiból táplálkozó zene együtt olyan gyilkosan jó (‡ Killers) slágereket eredményez, amik már első hallásra belemásznak a füledbe, hogy jobbá tegyék a napodat. Modern klasszikus.

Bravery: A nyilvánvaló hasonlóságok ellenére azért nem kell attól félni, hogy összekeverjük a két bandát, hiszen a Bravery ugyanazokból az összetevőkből egy jóval karakteresebb menüt készített el. Továbbá a fekete-fehér minimálvideó az An Honest Mistake-hez tisztára a korai Daft Punk-ot idézi (igen, ez jót jelent).

Pont: A híresztelésekkel ellentétben a Bravery debütje nem sokkal rosszabb, mint vetélytársáé. Bár a lemez egy hajszállal valóban kevésbé kiegyensúlyozott, mint a Hot Fuss, nincs vele semmi különösebb probléma.

Killers: 9 pont, Bravery: 8 pont

Összpontszám:

A végelszámolásnál a Killers 24 pontot gyűjtött, szemben a Bravery 25 pontjával. A mérleg ezúttal az újoncok felé billent el, de ez persze nem mentség a Killers lemezének elmulasztására. Köszönöm a figyelmet, jövő héten a Régi Tilda vs. Mecha Tilda fordulót izgulhatjátok végig.

Kaiser Chiefs – Employment /B-Unique/

Franz Ferdinand aspiránsok 2005, huszonnyolcadik csapó. Mióta tavaly a FF bebizonyította, hogy az eddig eladhatatlannak gondolt gitárzenék is alkalmasak nagyobb adag profit termelésére, a kiadók őrült módjára csapnak le a friss bandákra. A jelenlegi felhozatal legjobb zenekara (a fantasztikus Bloc Party mellett, akik legalább annyira jók, mint amennyire nincs hely arra, hogy foglalkozzunk velük) minden kétséget kizárólag, a Leeds-ből érkezett Kaiser Chiefs. Lemezükön minden elemet megtalálunk, ami a FF-t a legnagyobb sztárok közé katapultálta: a szövegek itt is a nagy brit valóságra reflektálnak, a zene new wave féleség (tök jó lenne már egy olyan zenekar, akiknél ezt nem kell leírni), az énekes pedig szintén furcsa akcentussal énekel. Ugyanakkor az Employment egy jóval felszabadultabb képet mutat, a lemezen uralkodó bohókás hangulat pedig olykor átcsap totál idiótába (Na Na Na Na Naa). A teljesen felesleges összehasonlítások rajongóinak kedvéért: a Kaiser Chiefs zenéje leginkább a Blur kezdeti szakaszára emlékeztet (Boys & Girls etc.), úgyhogy akár azt is mondhatnánk rá, hogy Blureszk (értitek burleszk / Blureszk). Szerencsére az Employment nem csak szimplán lenyúlja a Blur örökséget (azaz Blurökséget, na jó most már abbahagyom), hanem inkább ahhoz hasonlóan szintén tökéletesre csiszolt popgyöngyszemek ízlésesen becsomagolt gyűjteménye. A kislemezre másolható potenciális slágerek száma irreálisan magas (12-ből 10 kábé), és hibákat is hiába keresnénk az enyhén lefelé tendáló uccsó két szám kivételével. Sokak szerint az ilyen régiesen modern együttesek már semmi újat nem tudnak mutatni, de amíg ilyen minőségű albumok készülnek, azt hiszem nincs is szükség gyökeres váltásra. A teljes Spice Girls lemezparkomat (a szólópróbálkozásokkal együtt!) rá, hogy az év végi szavazásokon az Employment benne lesz az első ötben.

576 KByte www.576.hu

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Az ország egész területén 999,- Ft-ért, akár másnapra is!

Tel.:06-70-365-03-85

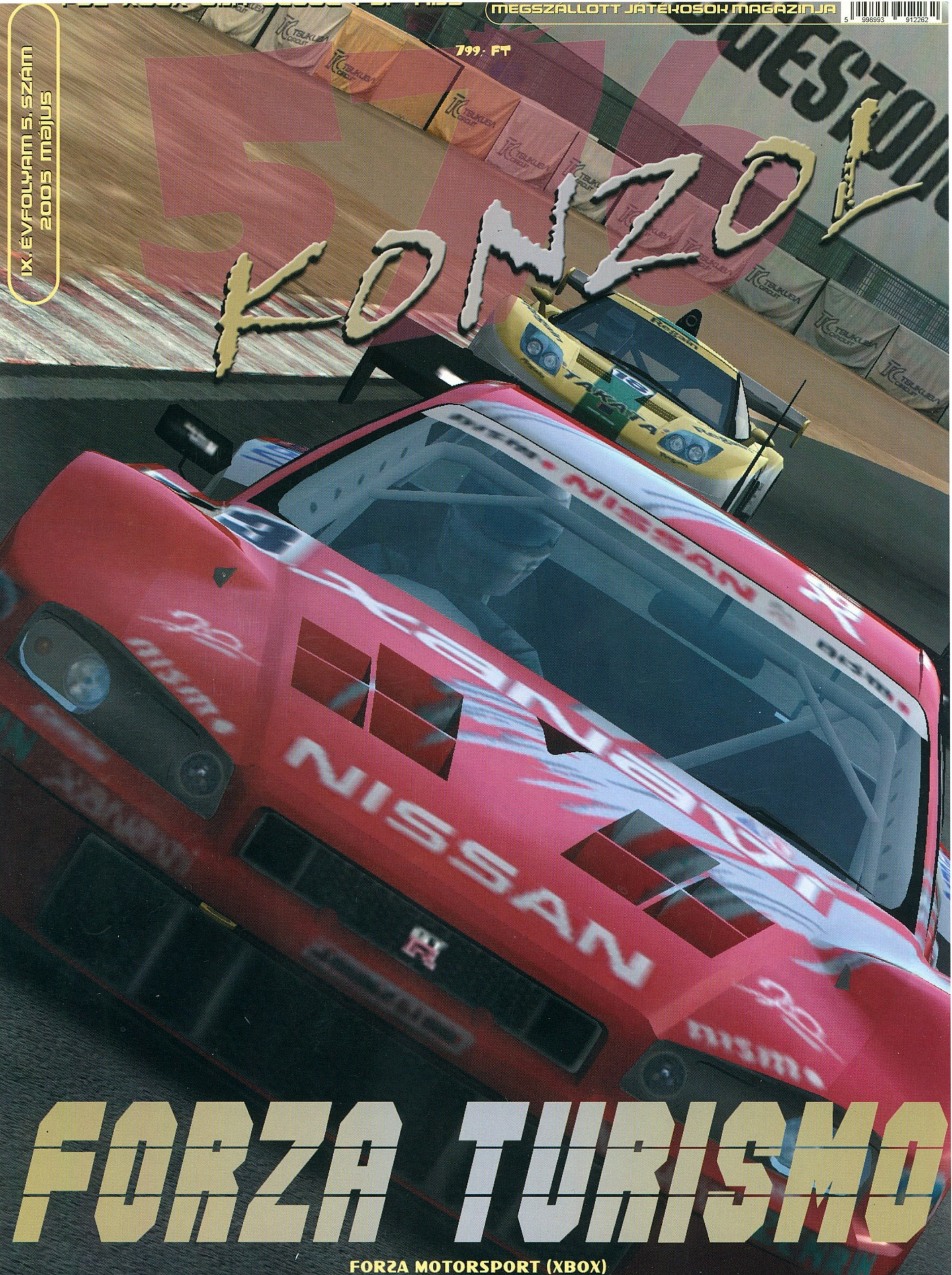


A teljes választékunkat keresd a www.576.hu oldalon!

West End City Center	Árkád Üzletközpont	Mammut II.	Pólus Center	Campona	Duna Plaza	Debrecen Plaza
Tel.: 23-87-576	Tel.: 434-80-76	Tel.: 345-80-76	Tel.: 419-41-17	Tel.:424-3-424	Tel.:239-28-58	Tel.:06-52/342-12

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
799,- FT
IX. ÉVFOLYAM 5. SZÁM
2005 május

KONZOL



FORZA TURISMO

FORZA MOTORSPORT (XBOX)

HAVI TÉMÁNK: HOGYAN ÁRULTA EL A HARDCORE A VIDEOJÁTÉKOT? • PREDATOR: CONCRETE JUNGLE • DEAD TO RIGHTS 2
AREA 51 • DIGITAL DEVIL SAGA • RESIDENT OUTBREAK 2 • GOD OF WAR • CLOSE COMBAT • STILL LIFE • JADE EMPIRE